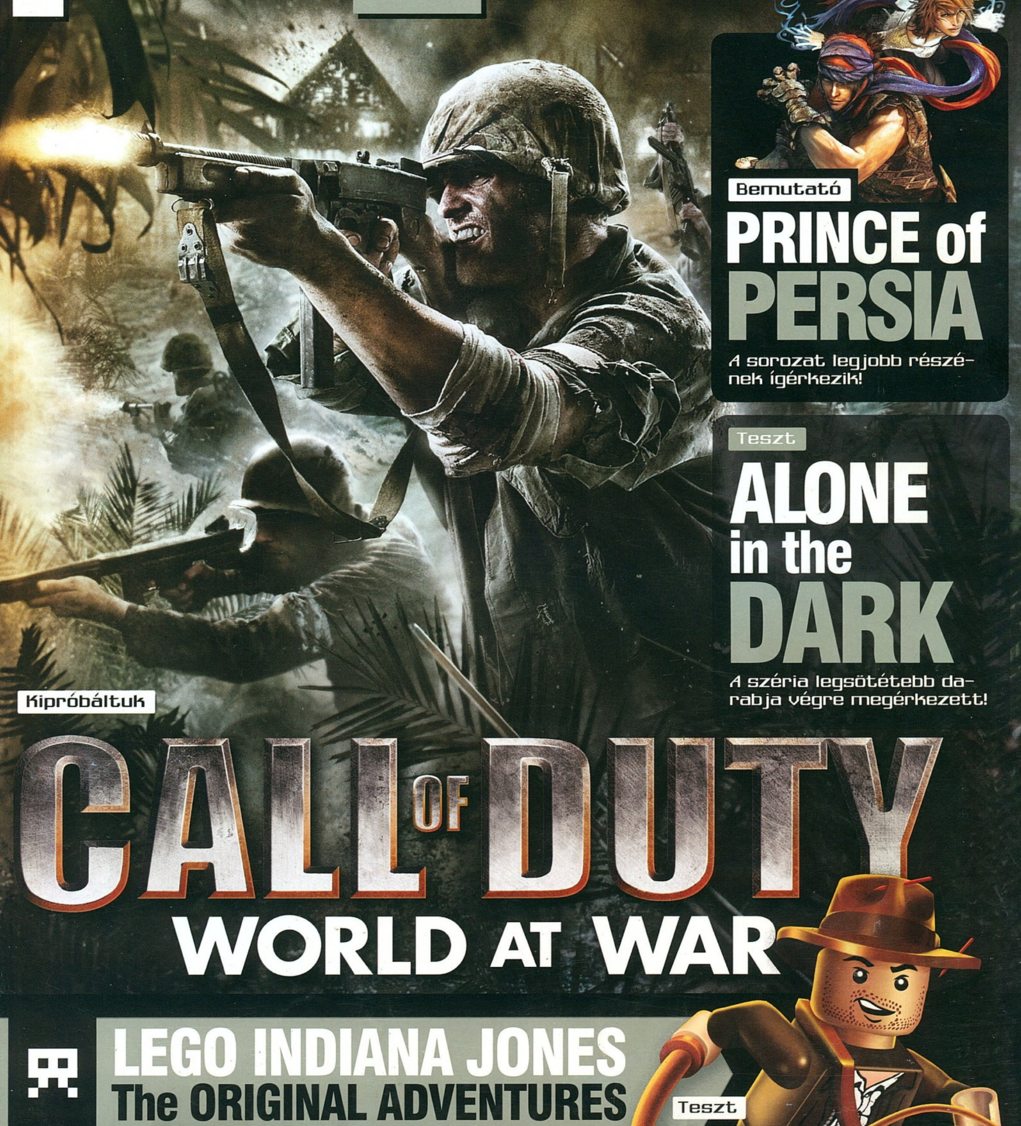
DVD ROM
DUPLA DVD

teljes játék:
KNIGHTS OF HONOR

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1895 Ft 2008.08.



Bemutató
PRINCE of PERSIA
A sorozat legjobb részének ígérkezik!

Teszt
ALONE in the DARK
A széria legsötétebb darabja végre megérkezett!

Kipróbáltuk
CALL OF DUTY WORLD AT WAR

LEGO INDIANA JONES The ORIGINAL ADVENTURES
Teszt

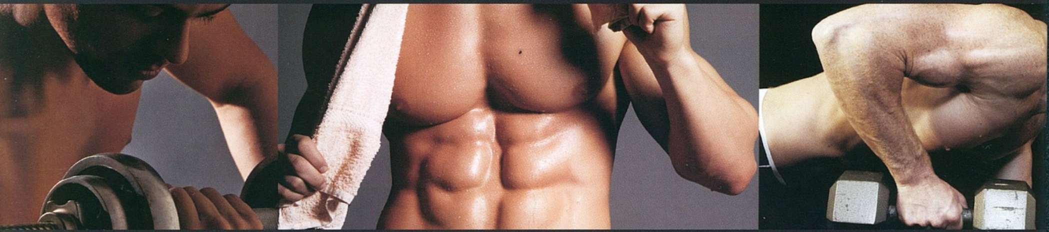
TWINLAB AZ ÚJ TESTEDÉRT

SZEREZD MEG

Ez az év a kockás hasizmod megszerzéséről szól. Mint tested fontos része, az erős hasizom segít megvédeni a sérülésektől, támasztja a hátadat, és több erőt ad. A Twinlab Ripped Fuel 5X segíthet a testzsír-százalék csökkentésében, a száraz izomtömeg fenntartásában, illetve a leszálkásításban. Szuper-koncentrált formulája öt különböző tápanyag-mechanizmust biztosít számodra, diétádhoz energiát ad (adagonként kevesebb, mint 100 mg koffeinnel), a zsírégetéshez erőt, a száraz izomtömeg-növeléshez pedig segítséget nyújt.

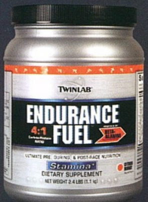
PUMPÁLD FEL

Pumplád fel az izmaid edzésenként a Twinlab Nitric Fuel-lel. Ez a két-fázisú tabletta gyorsan oldódó technológiát használ ahhoz, hogy a sejttérfogat-növelő nitric-oxid és béta-alanin eljusson a megfelelő helyre, és növelje az erőt, miközben második fázisként lassabb ütemben szívódik fel, így támogatva az állapot-fenntartó illetve az intenzív edzéseket. Eredmény? Edzés előtti és utáni felpumpált izomzat, amely egyszerre segít a csúcsteljesítményhez szükséges energiakifejtés és az erő növelésében.



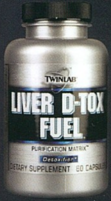
TÖBB ENERGIÁT A KARDIÓHOZ

A kardió-programod sikeres véghezviteléhez próbáld ki a Twinlab Endurance Fuel-t. Ez sokkal több, mint egy egyszerű szénhidrát- és elektrolit-ital, hiszen ez a por-formájú többszörös hatású formula egy antioxidáns-komplexet, az egyenletes energia-ellátáshoz szükséges, időarányosan felszívódó szénhidrátot, az erő és energia megnöveléséhez szükséges béta-alanint, illetve az intenzív edzés közben gyakori izomerő-gyengülés csökkentéséhez szükséges kétfázisú fehérje-keveréket tartalmaz.



TISZTÍTSD SZERVEZETED

A bulik, nyaralások, mind nagyon szórakoztatók, de stresszhez, fáradtsághoz, és a tested mérgekkel való telítődéséhez vezetnek. Amikor elkezdesz egy új edzés-programot, az intenzív gyakorlatok közben a mérgek is megmaradhatnak szervezetedben. Segíts a testednek megtisztulni a Twinlab Liver D-Tox Fuel-lel, amely egy sajátságos gyógynövényi alapú készítmény, mely erősíti a szervezeted saját méregtelenítő funkcióját.



NÖVELD

Egy új fitness- és diéta-terv megtartása legalább olyan fontos, mint az elkezdése. Hogy a definiáltabb kinézetedet megtarthatsd, ebben segít a Twinlab Ripped Fuel Xtendr különleges, szabadalmaztatott formulája, amely növeli a kalória-égetést, és növelheti a száraz izomtömeg arányát, ugyanakkor energiát biztosít az edzésekhez.

TWINLAB® IT'S WHAT'S INSIDE

TOZO BODYFORMERS SHOP - TWINLAB SZAKÜZLET ÉS BEMUTATÓTEREM (1138 Bp, Váci út 168/B. Reno Udvar, Tel: 06-1-237-0800) | ACOMP Kft. (1134 Budapest Róbert Károly Krt 68. Tel: 339-5647) | A1-WELLNESS CENTERS (1032 Bp Bécsi út 154, 1134 Bp Róbert Károly krt. 54-58., 1032 Bp Árpád Fejedelem Útja 26-28., Tel: 06-1-346-3030) | TACTICAL SHOP (1072 Bp, Rózsa utca 47/A Tel: 06-1-787-7179) | Colosseum Centrum (1152 Budapest, Késmárk u. 15-17. Tel: 06-1-414-0734) | ExtremeFit Hungary (1097 Bp, Lurdy Ház I. em. Tel.: 06-20-421-6263) | TOZO BODYFORMERS SHOP (7400 Kaposvár, Arany János tér 1. Tel: 06-20-389-3030) | DATA OBJECT BT (6722 Szeged, Mérey utca 17. Tel: 06-62-451-691)

VISZONTELADÓK RÉSZÉRE: tozo DISTRIBUTION TOZO BODYFORMERS SHOP - Twinlab szaküzlet és bemutatóterem - Budapest - 1138 Budapest, Váci út 168/B. Reno udvar Tel:, 20/4974141, 70/225-1440 - HOTLINE: 061/237-0800 - WWW.TOZO.HU | TWINLAB EGER (06-30-566-50-41) | TWINLAB KECSKEMÉT (06-20-993-5736) | TWINLAB PÉCS (06-20-969-3200) | TWINLAB SOPRON (06-30-740-51-05) | TWINLAB SZEGED (06-62-451-691) | TWINLAB TATABÁNYA (06-20-777-00-59)

TWINLAB® www.twinlab.hu A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel. .

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Ismét London, ám ezúttal nem az Electronic Arts, hanem az Activision invitált meg minket exkluzív játékbemutatójára, ahol végre kipróbálhattuk az új James Bond játékot (beszámoló a következő számban) és az új Call of Duty-epizódot, ami már szántozás nélkül, ám hatalmas elszántsággal készül. A World at War címre keresztelt rész még több akciót, még több vért, és végre kooperatív játékot ígér. Exkluzív cikkünkből és képeinkből minden kiderül!

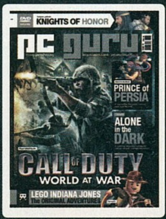
London mellett kiutaztunk Párizsba is, ahol a Ubidays 2008 nevű eseményen vettünk részt. A hatalmas meglepetéseket nélkülöző prezentáción azért akadt egy új gyöngyszem, mégpedig a Beyond Good & Evil 2 bejelentése, ami a látottak alapján rendkívül ígéretes. Reméljük, hogy a konzolverziók mellett PC-n is megjelenik!

Nyár ide vagy oda, hála istennek már nem tapasztaljuk uborkaszezon jeleit. Végre megjelent a konzolokon hatalmas sikert aratott és nagyszerű Devil May Cry 4 PC-s változata, valamint az arcade autósversenyek legújabb királya, a GRID is. De ezzel még nincs vége, hiszen itt van az Alone in the Dark, teszteltük az Age of Conan-t és nem maradhatott ki a LEGO Indiana Jones sem.

E havi teljes játékunk a szaksajtóban méltán elismert Knights of Honor, amihez jó szórakozást kíván a teljes PC Guru Team!

A következő PC Guru július 31-én jelenik meg!

Sasa



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2008. JÚLIUS 31-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...

18

Vajon a Treyarchnak sikerül felnőnie az Infinity Wardhoz és a Call of Duty 4 zsenialitásához?

Call of Duty 5

66

Lego Indy

Kevesebbet változott, javult, mint reméltük, de így sem egy rossz kaland!

Előzetesek

010 **Spore Lénylabor**
Will Wright evolúciós játékához megjött a beetető csemege, a lénylabor. Most megosztjuk veletek az általunk kreált lényeket!

013 **Street Fighter 4**
Végre megint lesz verekedős játék PC-re, ráadásul az a legendás Street Fighter-széria legújabb, csodás grafikájú epizódja lesz.

016 **Far Cry 2**
Stöki Párizsból, a Ubisoft szokásos tavaszi játékbemutatójáról jelenti, hogy milyen is lett a következő, már más fejlesztők által készített Far Cry.

016 **Tom Clancy's H.A.W.X.**
017 **Brothers in Arms: Hell's Highway**

018 **Call of Duty: World at War**
Chris Londonban kémlelte ki, hogy mivel is készül a Treyarch a Call of Duty 4-gyel lenyűgözött tízmillió rajongó ismételt elvarázsolására. Csak néhány az új élmények közül: kooperatív játék, brutális környezet és remek fizika.

028 **Beyond Good and Evil 2**
A Ubidays nagy sztárja a Beyond Good and Evil 2 volt, ám a játékra még éveket kell várni és a PC-s megjelenés sem garantált.

030 **Gears of War 2**
Előző számunkban még nem sok információt tudtunk közölni a Gears of War 2-ről, de most rengeteg részletet megtudhatsz az Epic sikervárományosáról.

029 **Crysis Warhead**
029 **American McGee's Grimm**

032 **Prince of Persia**
A Ubisoft az alapoktól újraírta a Prince of Persiát. Most például nem is egy herceg a főszereplő!

040 **Warhammer 40K: Dawn of War 2**
Minden idők egyik legbrutálisabb játéka végre megkapja az oly régóta vágyott folytatást.

044 **Huxley**
045 **Warhammer Online**

046 **Velvet Assassin**
Darths kifaggatta a világháborús taktikai játék alkotóit a névváltozatásról és a főszereplőről.

048 **EA Sports: It's not in the Game**
Az EA leállította majdnem minden sportsorozatának fejlesztését PC-re; csak a FIFA és az NHL maradtak talpon.

Tesztek

052 **Alone in the Dark**
Elkészült végre az új Alone, de nem vagyunk vele megelégedve

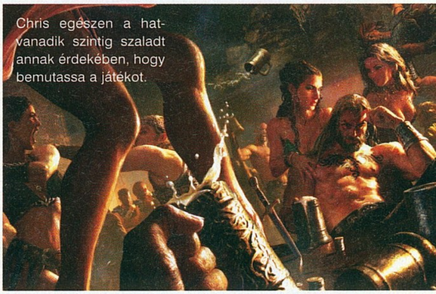
056 **Devil May Cry 4**
Szerencsére a PC-s verzió a kellemes portok számát gyarapítja

060 **Age of Conan: Hyborean Adventures**
Chris és Hancu számolnak be a legújabb MMO trónkövetelőről

066 **LEGO Indiana Jones**
072 **GRID**
078 **The Incredible Hulk**
080 **Stronghold Crusader: Extreme**
081 **Kung Fu Panda**
082 **Dracula Origin**
084 **Chronicles of Narnia: Prince Caspian**

Age of Conan

60



Chris egészen a hatvanadik szintig szaladt annak érdekében, hogy bemutassa a játékot.

DevilMay Cry 4

Konzolon hatalmas siker volt, és szerencsére a portolás minőségére sem lehet panasz

56

085 Top 5
086 Futottak még
088 Magyarítások
088 Ninja Gaiden 2
088 Metal Gear Solid 4
100 Civilization Revolution
101 Bourne Conspiracy

Hardver

108 Intel P45
110 nVidia GTX 280
111 iPhone 3G
112 Computex 2008
115 Játékok mobiltelefonra
116 Homok a gépezetben

Rovatok

090 Gondolatébresztő
092 Nosztalguru
094 Játékmentőöv
122 Levelezés
124 Külvilág

Mivel töltöd a nyár hátralévő részét?

Sasa

Azt hiszem, idén először megnézem a Balaton Soundot, aminek a programja sokkal jobban bejön mint a Szigeté! A Balaton Sound után irány a Guru-tábor ahonnan azért mindenképpen le(vagy inkább fel)ugrok majd az Alanis Morisette-koncertre.

Bate

Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom. Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom. Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom. Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom. Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom. Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom. Dolgozom. Eszem. Játszom. Alszom...

Joc

Nyári aktivitásom jelen állás szerint nagyrészt ki fog merülni a Guru-tábor meglátogatásában, ahol remélhetőleg idén is legalább olyan jó lesz a hangulat mint tavaly. Emellett tervben van még, hogy megyünk a hazai F1-futamra, hiszen nincs is jobb, mint fülsüketítő zajban a tűző napon aszalódni…

Gaben

Összerakok egy-két Gurut a nyáron, mert a kedvenc magazinotok nélkül mihez kezdenétek... Ha már kidolgoztam magam elutazok jóóó messze ahol majd azt éneklem hogy: "Kell egy háááááz az Óceán partján, majd ha egyszer végleg visszavonultam..." Na jó, előtte még találkozunk a Guru-táborban!

Ricco

Idén is, mint az utóbbi pár évben, ha tehetem irány a Balaton, de az idén legalább két hétre. Sajna ez pont egybeesik a Guru táborral. Ezek után az ősz vége felé, ha tehetem még kilátogatok pár napra valamelyik szomszédos ország kaszinójába.

Grath

Metal Gear Solid 4 és Force Unleashed. Battlefield Bad Company és Final Fantasy Crisis Core. Ninja Gaiden 2 és The World Ends With You. Final Fantasy Tactics A2 és Mercenaries 2. Brothers in Arms 3 és Rock Band. De csak azért, mert a lánykérés már megvolt...

Chris

Számomra kicsit unalmasan fog telni az idei nyár, ugyanis tavaly alaposan kinyaraltam magam. Szinte nem is megyek sehova. Persze én is lenézek a Guru-táborba, csak azért szurkolok, hogy sikerüljön előrébb hozni a leadásomat, hogy én is végig ott lehessek.

Darths

Sajnos nekem a nyaralás eléggé behatárolt, hiszen csak bekábelezett helyre tudok a PGO miatt több napra elmenni, de már tervben van, hogy egy csomagtartónyi alkohollal leruccanunk valahova vízközelbe a haverokkal, no meg a Guru-táborban is végig ott fogom lopni a napot...

A játék a klasszikus "ronda de finom" elmélet alaján készült

írta · Pengusz

KNIGHTS OF HONOR

fejlesztő > Black Seas Studios kiadó > Paradox Interactive web > www.paradoxplaza.com

E havi teljes játékunkként a Paradox középkorban játszódó, valós idejű stratégiáját köszönthetjük, amely mintapéldája azon alkotásoknak, melyek inkább a tartalommal, mintsem a külsőségekkel dobbantják meg a stratégák szívét. A feladat körülbelül három szóval összefoglalható, ennek ellenére mégse könnyű (bele se merek gondolni, hogy annak idején hány uralkodó és hadvezér tűzte ki e nemes célt maga elé): hódítsd meg Európát!

Egy rövid, ámde hangulatos bevezető animáció megcsodálása után a főmenüben találjuk magunkat, ahol az egyjátékos gombra kattintva a középkor három nagyobb korszakában kezdve, több mint 100 nemzetség zászlaja alatt indulhatunk el, hogy rabigába hajtsuk az öreg kontinenst. Természetesen Árpád népe is helyet kapott a felhozatalban, így a Honfoglalás után pár emberöltővel, vagy akár az Úr 1350. esztendejében is kezdhetjük kalandozásainkat. Egy meglehetősen egyszerű, ámde mégis hangulatos, kétdimenziós Európa-térkép tárul a szemünk elé, amely a kezelőfelülettel együtt első pillantásra puritánnak hat, de mint mondtam, miután elkezdünk építkezni és gyarapodni, szépen lassan rájövünk, hogy az érték a tartalomban rejlik.

Településeinken csak korlátozott példányszámban tudunk épületeket felhúzni, ezért már jó előre ki kell tervelnünk, hogy egy adott város milyen funkciót kell, hogy ellásson. Ennek megfelelően a határ menti falvakban érdemes az emberek kiképzésére és seregek felállítására koncentrálnunk, míg birodalmunk csendesebb régióiban inkább a javak előállítására alkalmas épületeket lehet álmodni.

A Knights of Honor címét nem meghazudtolva nagy hangsúlyt fektet a játékban szereplő lovagokra, melyekből már rögtön az elején hat különböző képességekkel rendelkező hőst barkácsolhatunk.

A Kém nevéhez hű feladatokat lát el birodalmunkban (illetve azon kívül is), hiszen ellenséges hadseregekbe beépítve, akár saját országa ellen is fordíthatunk egy-egy sereget. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy a diplomáciai kapcsolataink fellendítésén is sokat segít egy ilyen képességekkel megáldott ember, hiszen bármikor kapható egy kis határon túli információszerzésre is. Választhatunk Papot is, aki könyvek írásával birodalmunk kulturális értékét növeli, ezzel csábítva civil embereket városainkba. A Kereskedőt életre hívva több pénz vándorol az államkasszába, hiszen remek kapcsolatainak köszönhetően serkenti az árukereskedelmet határainkon belül és kívül is. Az Építész kasztból származó lovagunknak egyetlen feladata van: serényebb munkára készteti a városunkban és környékén dolgozókat, ezáltal építkezéseinken nagyobb ütemben

MODVILÁG

Megjelenésekor a Knights of Honor elég népszerű volt ahhoz, hogy több mod is készüljön hozzá. Vannak, melyek a nehézséget növelik, de a legtöbb új korszakokat, új népeket nyit meg. A mi kedvencünk anno a Holy Rome (amely természetesen az ókori Róma meghódítására ad lehetőséget), illetve a Baltic! című modok voltak. Ez utóbbi a finnugor és a baltikumi népek történetébe enged betekintést. Ezeket, illetve a többi modot a tinyurl.com/65x68j oldalról tölthetitek le.

durrognak a pezsgősüvegek a képzeletbeli házavatókon. A Földbirtokos segítségével több élelem halmozódik fel településeinken, ami szintén nagyon fontos, mivel a hadsereg alapvető szükségletéről van szó. S a végére maradt az egyik legfontosabb lovagunk, a Vezér, aki a harcmezőn szerzett jártasságait kamatoztatva nyújt támogatást a hazájukért harcolóknak. Segítségével csapataink erősebbé, elszántabbá válnak.

A kisebb csetepatékat vagy háborúkat alapvetően kétféle módon simíthatjuk el: vagy a számítógépünkre és processzorára bízzuk az ütközet végkimenetelének kiszámítását, vagy pedig saját kézbe vesszük a dolgot. Ekkor egy közelebbi nézetet kapunk a csatamezőről, ahol egységeinket részletesebben láthatjuk, parancsokat adhatunk neki, és formációkba rendezhetjük őket, vagy akár meg is futamodhatunk – egyszóval igazi hadvezér módjára viselkedhetünk.

Persze nem csak háborúskodásból áll az élet: fontos szerepet kapnak a diplomáciai intézkedések is, melyben békeszerződést, különböző egyezményeket és kereskedelmi együttműködést köthetünk, ezáltal szert téve szövetségesekre, vagy akár közös ellenségekre is. Mindezt egy újabb, politikai térképről intézhetjük, amin egyértelmű színekben tüntetik fel, hogy mely birodalmakkal milyen kapcsolatokat ápolgatunk és azokon miképp változtathatunk.

Amint látható, a játék inkább a különböző lovagok megfelelő helyben és időben való alkalmazására van kiélezve, a hangsúly a helyes egyensúly megtalálásán van. A Knights of Honor többjátékos funkcióval is rendelkezik, de senki se számítson világmegváltó csatákra, melyben a magyarok nyilaitól retteg az egész kontinens: a játék jellegéből fakadóan inkább csak a lassú klikkelgetések lövik az egekbe adrenalinszintünket.

MINIMUM GÉPIGÉNY

1 GHz processzor, 256 MB RAM, 16 MB VRAM, 1.2 GB HDD

DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Ebben a fullasztó hőségben külön örömet jelent számunkra, hogy szakítottál időt DVD-mellékletünk böngészésére is, amit mi sok-sok videóanyaggal és programmal igyekszünk majd meghálálni. Először is ott vannak PCG Live videótesztjeink, melyekből most szám szerint hatot találhattok lemezünkön, köztük olyan alkotásokról, mint az Age of Conan, vagy a konzolon tesztelt (a tesztelt szó talán túlzás ebben az esetben) Rock Band.

Bus Simulator 2008

Nem, ez nem az a szimulátor, amire Darths úgy rá volt izgulva, hogy majdnem kioktatta a 7-es busz vezetőjét, mert nem úgy vezetett, ahogy azt ő a tanulta. Ez egy rivális termék, amit előző számunkban teszteltünk, s komoly 4.6 pontos értékelést kapott. Ettől függetlenül demója felkerült lemezünkre, hiszen csak 180 megát foglal, s kipróbálásával ti is megtudhatjátok, milyen is lehet buszvezetőnek lenni egy kisvárosban. A dolgotok csak annyi, hogy üljetek 8-10 órát a játék előtt.

Devil May Cry 4

A teljes játékkal egy időben befutott a Devil May Cry negyedik részének demóváltozata is, amiben Dante mellett bemutatkozik egy új hős (Nero), aki kezével képes magához húzni a távolból ellenségeit. A 800 megás demó közel 10 perc játékkal ajándékozza meg a kipróbálóit, amiben jó DMC szokás szerint halomra apríthatunk pár tucat démoni figurát, plusz mindezt megspékelhetjük egy izgalmas boss-fighttal.

ESET Smart Security

Nyár közepén nem árt nemcsak bőrünk, hanem számítógépünk védelmére is figyelmet fordítani. Ismét felhívnánk figyelmeteket, hogy DVD-mellékletünkön megtalálható az Eset Smart Security program teljes változata, amiben nem csak egyszerű vírusirtó kapott helyet, hanem tűzfal és adware-védelem is. A program aktiválásához csupán meg kell látogatnotok a www.eset.hu/pcguru oldalt, ahol a következő kódra lesz szükségetek:

A havi kód: rvm2r2

Érvényesség: 2008.07.03. - 2008.08.31.

Spore

Lénylabor

Egyre közeledik a megjelenése ennek az egyedi, és igencsak jó szórakozást ígérő stratégiai játéknak, ennek bizonyítéka, hogy most befutott Lénylabor néven futó szerkesztőjének próbaváltozata (vagyis a demó demója). Eszméletlen, hogy miket lehet vele összehozni, mi kifejezetten jókat derültünk a különféle kreálmányainkon, akiknek életképessége minden bizonnyal hagy némi kívánni valót maga után. Most mindenki elszabadíthatja fantáziáját, és megteremtheti (rém)álmai figuráját!

Shareware játék

Eye for Design

A lakberendezés leginkább a kreativitásról szól, amit nem árt magunkban is felfedezni, ha sikeresen akarjuk teljesíteni az Eye for Design játék szintjeit. A célunk a különféle helyiségek ízléses berendezése, mégpedig a tulaj szokásainak figyelembe vétele mellett. Ha a tulajdonos elégedett, akkor a program is honorálja ezt nekünk és egyre nehezebb feladatok elé állít minket. A rajzfilmszerű grafikába csomagolt alkotással elsősorban a gyerekeket célozták meg, így senki ne várjon tervező programokhoz mérhető lehetőségeket. Ennél a játéknál csak jól kell érezni magunkat és erre tökéletesen meg is felel.

PCG Live!

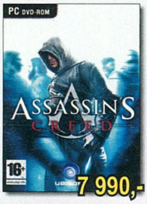
Nem akarom ajnározni magunkat, de alaposan kitettünk magunkért e havi PCG Live videó összeállításakor. Rengeteg játékból sikerült mozgóképet rögzítenünk, amiket aztán Chris bácsi alaposan megvágott, magazinunk sokat látott szerkesztői pedig jól kivesézték, felkommentálták. A szokásos külvilág műsorunk mellett egy igazi különlegességgel is szolgálhatunk nektek, ugyanis nemrégiben Rock Band-partit tartottunk Grath szerény lakán, ahol is aztán legnagyobb bánatunkra előkerült a kamera, aminek köszönhetően most első kézből ismerhetitek meg, milyen is akció közben a PC Guru Retards zenekar. Ez utóbbit tényleg csak erős idegzetűeknek ajánljuk.

CD GALAXIS

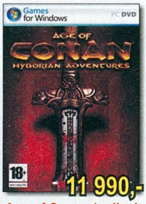
PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

13. Század: Dicsőség.. H ..5 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H ..5 990
Age of Conan /online 11 990
Age of Conan Collector's.15 990
Age of Conan gamecard*......Jön
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HU 2 990
Age of E.3 csomag,angol.10 990
Age of Mythology Gold 2 990
Agon 2 HU 4 990
Anno 1701 HU 4 990
Assassin's Creed 7 990
Baldur's Gate Saga............2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 Deluxe............3 990
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 (07.11)* ...3 990
Battlestations Midway 1 990
Bionicle Heroes...................1 990
Bioshock 6 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blazing Angels 2: Secret....6 990
Blitzkrieg Anthology 1 990
Blitzkrieg 2 Anthology 2 990
Boiling Point HU....................990
Brothers in Arms HU 2 990
Brothers in Arms EiB...........2 990
Bus Driver 1 990
Caesar 4 HU 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....2 990
Call of Duty 4 Modern W....9 990
Céh 2 (Guild 2) Gold HU....6 990
Championship Man. 08......3 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.......................2 990
Civilization 4 Complete 5 990
Club 6 990
Code of Honor: Idegenlég..1 990
Codename Panzers P.1 H 990
Codename Panzers P.2 H 990
Colin McRae DiRT, HU 4 990
Command&Conquer pakk .7 490
C&C Generals Deluxe 3 990
C&C 3 TW HU (07.11)* 3 990
C&C 3: Kane's Wrath HU...7 490
Company of Heroes + kieg 9 990
Cossacks 2 Gold.................2 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
Da Vinci rejtélyei HU..........4 990
Dark Messiah of M&M, H...2 990
DarkStar One.....................1 990
Devil May Cry 4 (július)*........Jön
Diablo 2 Gold 3 990
Dino Crisis 2 890
Disciples 2 Gold..................1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ....3 990
Driver 3 ....1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Enemy Territory: Quake W.6 990
Escape fr. Monkey Island...3 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
F1 Padlógáz HU 1 990
Fable HU.............................1 990
Fahrenheit...........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Fantasy Wars......................3 990
Far Cry...................................990
F.E.A.R. Gold HU 2 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 08 HU 11 990
Flatout 2..............................1 990
Flight Simulator 2004.........4 990
Flight Simulator X Deluxe 11 990
FS kiegészítők, /-től 4 790
Football Manager 2008......9 990
Frontlines: Fuels of War.....7 990
Fuvarmágnás HU...............3 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2......2 990
Glory of the Roman Emp ...1 990
Golden Compass 6 990
Gothic 2 Gold......................1 990
Gothic 3 HU 3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City......................2 790
GTA San Andreas 3 990
GT Legends HU 1 990
GTI Racing HU 1 990
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2..................................2 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /onl....5 990
Guild Wars Nightfall /onl. ...5 990
GW Eye of the North kieg.! 5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gun......................................2 990
Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Haegemonia Gold HU...........890

NYÁRI JÁTÉKVÁSÁR!



Assassin's Creed



Age of Conan (online)

Mass Effect

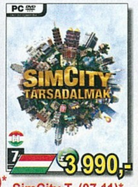
Lego Indiana Jones

Battlefield 2142 (07.11)*

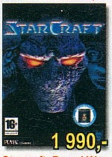
MoH Airborne(07.11)*

C&C 3 (07.11)*

Hellgate London (07.11)*



SimCity T. (07.11)*

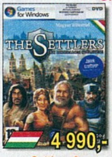


Starcraft+Brood War

Warcraft 3 + Frozen T.

Diablo 2 + Lord of D.

WoW Burning Crusade



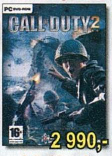
Settlers 6

Rail Simulator (07.11)*

Caesar 4

Fable

Jade Empire



Call of Duty 2

Sims 2 Álomotthon c.

Spore: Lénylabor

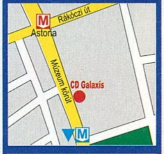
BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 11 990
HL 2 Episode 1+2 ....7 490
HL 2 Portal 3 990
HL 2 Team Fortress 2 ....7 490
Halo 3 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Hard Truck A Rise of Clans 2 990
Harry Potter 1,2,3,4, /db 3 990
HP 5 Főnix rendje HU 3 990
Hearts of Iron 890
Hellgate London (07.11)* ...3 990
Heroes of Might&Magic 3c.1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU 4 990
H.5 Végzet Pörölye HU....4 990
H.5 alap+Végzet P. HU 6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold 1 990
Hospital Tycoon HU 3 990
Ice Age 2...............................990
Icewind Dale Saga.............1 990
IL-2 Sturmovik 1946...........2 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Imperium Romanum HU 6 990
Iron Man..............................8 990
Jack Keane HU 2 990
Jade Empire Spec. Ed.HU .1 990
Jericho (Clive Barker's) H ..7 990
Kane & Lynch (+dvd film)...3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
Knights & Merchants 2 HU ...890
Knights of Honor 1 990
Knights of the Temple 2 .....1 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego játékok (EVM), /db 890
Lego Indiana Jones 9 990
Lock On 2 390

Loki 4 990
Lord of the Rings Online ..11 990
Lost HUN 7 990
Mass Effect HU 7 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor A. (07.11)..3 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 + Kingdoms 6 990
MotoGP 2............................1 990
Movies 3 990
Múmin, többféle, /db HU 990
Narnia krónikái...................1 990
Narnia: Caspian Herceg 6 990
Need for Russia: Great. H. 1 990
NCSoft Gamecard 60nap ..7 990
NFS Carbon HU..................3 990
NFS ProStreet HU 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
Neverwinter Nights 2 ....5 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Off Road (Ford)...................1 990
Overlord HU........................3 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 1 990
Panzer Elite Action.............1 990
Paraworld HU 1 990
Penumbra:Black Pl. HU 3 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Port Royale 2 HU 1 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Persia 1+2+3 ......2 990
Project Snowblind 990
Quake 4 ....3 990

Race 07 HU 7 990
Race Driver Grid H (aug.)*.7 990
Rail Simulator (07.11)* 3 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas............2 990
Rainbow Six Vegas 2.........7 990
Rayman Raving RabbidsH 2 990
Red Faction 2 ....1 990
Red Orchestra 1 990
Resident Evil 3 890
Resident Evil 4 ....2 990
Restaurant Empire HU..........990
Richard Burns Rally...........1 290
Rise & Fall: Civ. At War......1 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rogue Trooper...................1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HU........................890
Runaway 2 HU....................1 990
Rush for Berlin HU 1 990
Sacred Gold........................1 990
Safecracker...........................990
Sam & Max Első évad HU .4 990
Screamer 4x4 HU 990
Secret Files Tunguska 1 990
Settlers 2 10th Anniversary 2 990
Settlers 5 HU 2 990
Settlers 6 HU 4 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..5 990
Shrek 3 ....3 990
Silent Hunter 3 HU.............2 990
Silent Hunter 4 HU.............6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak H*...3 990
Sims Deluxe........................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990

Sims 2 HU...........................8 990
Egyetem............................7 490
Éjszakák 7 490
Vár az üzlet........................7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490
Jó utat! 7 490
Szabadidő..........................7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok.............2 990
+Bulis cuccok....................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
+Trendi Tini cuccok..........2 990
+Konyhai és fürdőszobai. 2 990
+IKEA Álomotthon cucc. ..2 990
Spellforce Platinum...........1 990
Spellforce 2........................2 990
Spellforce Universe...........5 990
Spiderman 2 990
Spiderman 3(Pókember 3).3 990
Spiderwick Krónikák HU 2 490
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell 1+2(angol)+3 2 990
Splinter Cell Double Agent.2 990
Spore Lénylabor HU 1 490
Spore HU (szeptember)*..11 990
Stalin Subway 2....................990
S.T.A.L.K.E.R.....................6 990
Star Trek Legacy...................990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
Empire at War 3 990
Knights of t. Old Republic 3 490
KOTOR 2 ....3 990
Republic Commando 4 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
régebbi SW játékok, /db...3 490
Starcraft Gold.....................1 990
Supreme Commander 6 990
SWAT 4 Gold HU 1 990

S.W.I.N.E. - HU 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa /online 6 990
Terrorist Takedown 2 HU ...2 990
Test Drive Unlimited...........3 990
Timeshift HU 3 990
Tini Ninja Mutant Turtles 2 990
Titan Quest Deluxe kiadás.3 990
Titan Quest Immortal Thr. ..3 990
Tomb Raider Legend 2 990
Tortuga 2 A két kincs HU....2 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................3 990
Two Worlds 3 990
UEFA Euro 2008 ....7 490
UFO Afterlight HU 2 990
UFO Földönkívüliek HU 2 990
Universe at War 6 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Vigyázz, kész, szörf 2 990
War Front HU......................3 990
Warcraft 3 Gold...................3 990
Wh 40K: Dawn of W. Goty .1 990
Dawn of War Soulstorm ...7 990
Warrior Kings: Battles 890
Witcher HU 7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft...............3 490
Burning Crusade..............3 490
BattleChest 7 990
60 napos Gamecard 7 990
World Racing 2 ....1 990
X-Men Legends 2 ....3 990
X-Men 3 ....3 990
Xpand Rally 1 990
Xpand Rally Extreme 4 990
Zoo Tycoon 2 HU 2 990

raink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.07.03-07.31., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

SPORE LÉNYLABOR

A DVD-mellékleten is megtalálható a Spore demójának demója, vagyis a Lénylabor ingyenes verziója. Ez a program ugyan csak apró töredékét nyújtja a majd ősszel megjelenő Spore-nak, amelyben ugyanezekkel a lényekkel már világuralomra törhetünk, de így is hosszú órákat szórakoztunk vele. A Lénylabor két verzióban elérhető, az egyik ugye a már említett ingyenes változat, a másik pedig a teljeskörű, az előbbinél négyszer több szörnyalkatrészt tartalmazó, és már a boltokban kapható változat. Mi ez utóbbival dolgoztunk, és ugyan túlzottan életképes kreatúrákat nem sikerült létrehoznunk, most büszkén mutatjuk be alkotásainkat.

SASA*KIRBY

Kirby a Nintendo egyik legbájosabb figurája, egy vidám rózsaszín gömböc, aki egyszerűen beszívja, elnyeli ellenfeleit. Jó, elismerem, ez a Kirby nem pont úgy néz ki, mint amilyennek a japánok megálmodták, mozgás közben pedig önmagára veszélyesebb, mint bármelyik ellenfélre az univerzumban... ez van, ilyen lett!

BATE*FÜTYESZ

Fütyesz kétségtelenül az evolúció csúcsa, mármint az alsó feléé. Kialakításakor az abszolút harmóniára törekedtem, ez főleg a színeiben érhető tetten. Szeretném még felhívni a figyelmeteket a steampunk világokat idéző sarkantyúkra, amelyek tökéletes bozótvágó flexet formáznak. Ez főleg akkor hasznos, mikor Fütyesz fejvesztve menekül Wonkabob elől, ugyanis mikor levágja vele a saját lábát, akkor már marhára nem számít, hogy pár percen belül fel fogják falni...

CHRIS*LÁVALÁNY

Lávalány igazi ragadozó, és valójában nem lány, hanem fiú. De ez is hozzátartozik megtévesztéseinek hosszú sorához. A vulkanikus helyeket kedveli, ahol naphosszat szeret fürdőzni a lávában. Lávalány kegyetlen ragadozó hírében áll, de igazából nem sok információt tudunk róla, olyannyira veszedelmes. Kedvencei az eltévedt gyerekek, akiket virágos hátával csalogat magához.

GRATH * MEGRÁG

Érzékszervek tekintetében maximálisan el van eresztve, ezért mindig pontosan tudja, hogy mi zajlik körülötte. Ha baj közelít, azonnal rohamozik, és ezt három lába kitűnően segíti – ahogy a jégtörő hajó is vágóéllel rendelkezik, úgy Megrág izmos mellső lába is azonnal szétszaggat bármit, ami elé kerül. Ha pedig szorul a kapca, szépen tovalibben, esetleg a hátsóján levő köpővel még jól oda is sercint. Túlélőbajnok, az evolúciós versenyfutás győztese.

RICCO * RICCOSZAURUSZ

Beláthatjuk, hogy az ezen a lapon hemzsegő lények egy percig sem lennének életképesek – talán Gaben lénye ez alól az egyetlen kivétel. Viszont tisztán látszik, hogy Riccoszaurusz tökéletes ragadozóként élhetne úgy 120 millió évig, aztán sajnos becses elődeihez hasonlóan valószínűleg egy meteor áldozatául esne, és nevét már csak a történelemkönyvekben olvashatnánk.

GABEN * WONKABOB

Wonkabob mindannyiunk kedvenc sárkányától, Süsütől örökölte külsejét. A mai igényeknek megfelelően persze megpróbál morcosabbnak és trendibbnek tűnni: orrszarv, méregköpő a farkon, búrjánzó rasztaszőr a mellkason stb. Harcban Riccoszaurusz biztosan percek alatt tépné szét, de Sasa szopottgombóc fejű kisdedjét pár perccel biztosan túlélné. Ja és persze Grath kedvesen idióta bogyószemű háromlábú dundi bájmuflonját is könnyen kicsinálná egy vödör vackorral, evolúciós versenyfutás ide vagy oda...! Most már rajtatok a sor, irány a labor és tessék teremteni!

*

A mi megszállottságunk azonban sehol nincs az interneten tenyésző, látszólag végtelen kreativitással és idővel rendelkező egyénekéhez képest, akik az első 24 órában közel negyedmillió lényt töltöttek fel az online lénytárba. A végleges játékban majd ezek közül tölthetünk le ellenfélként vagy kereskedelmi partnerként szolgáló idegeneket, persze csak olyan feltöltőktől, akikben megbízunk. Merthogy a 250 ezer feltöltött lény közül legalább százezer valami genitáliára emlékeztetett, vagy legalábbis rendelkezett egy kihangsúlyozott nemzőszervvel – ami egy gyermekeknek (is) tervezett játéknál ugye nem feltétlenül előnyös.

top 10

Anglia - 08.06.15-08.06.21

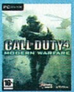
FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Ha nincs EB-csapat, az angolok dühödten managerkednek
PC GURU 08.02 — 90%

AGE OF CONAN
EIDOS . FUNCOM
Chris addig unatkozott, hogy hopp, felment 60. szintre...
PC GURU 08.08 — 89%

SINS OF A SOLAR EMPIRE
STARDOCK . IRONCLAD
Kiesett a Sims 2 minden mutációja a Top3-ból!
PC GURU 08.05 — 88%

MASS EFFECT
ELECTRONIC ARTS . BIOWARE
Ha bővebben is érdekel, lásd a Launch Centert a PGO-n
PC GURU 08.08 — 90%

ALONE IN THE DARK
ATARI . EDEN
A legendás sorozat újraindítása nem sikerült hibátlanul
PC GURU 08.08 — 68%



CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
A hatodik részt megint az Infinity Ward készíti
PC GURU 07.12 — 95%

CIVILIZATION 4 COMPLETE
TAKE TWO . FIRAXIS
Bejelentették a következő Civ4 projektet, lásd a 15. oldalt!
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2 FREETIME
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Pillants csak kicsit jobbra, jön a következő expanzió
PC GURU 08.03 — 85%

LEGO INDIANA JONES
LUCASARTS . TRAVELLER'S TALES
Reméljük a Lego Batman jobban átalakítja a formulát...
PC GURU 08.08 — 77%

WOW BATTLECHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Lapzártánk után jön a következő nagy Blizzard-bejelentés
PC GURU - . - — --%

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

Fejlesztő > *Spellbound* ***Kiadó*** > *JoWood* ***Megjelenés*** > *2008. negyedik negyedév*

Az előző számunkban bemutatott Gothic 4 úgy tűnik még nagyon odébb van, hisz a várakozás kínjait enyhítendő a JoWood még idén kidob egy kiegészítő lemezt az előző részhez.

Érdekes, hogy az első hírek egy önállóan is futtatható és új grafikus motorral szerelt expanzióról szóltak, azonban ez mára megváltozott: kell hozzá az alapjáték, és maradt a Gothic 3 alatt dohogó Genome motor is (nem véletlen, hogy az első képek akár abból is származhatnának...). A kalandot 15-20 órásra ígérik, a sztori pedig az összekötő híd lesz az eddigi részek és a vadonatúj koncepció alapján készülő Gothic 4 között, állítólag minden korábbi szálat elvarrnak majd. Természetesen az ilyen alkotásoktól elvárható módon lesz rengeteg új szörnyeteg, küldetés és tárgy, teljesen új és felújított területek, de nekünk legjobban az az ígéret tetszett a JoWood fórumain, amit egy programozó tett, és amely szerint ebben a részben egyetlen programhiba sem marad. Hát, az biztos, hogy ez újítás lenne a sorozatban...

Ez a lény valamivel agresszívebb, mint a Spore Lénylaborban kreált társai

ÚJABB SIMS 2 KIEGÉSZÍTŐ!

Nagyvárosi élet címmel kerül a boltokba szeptemberben a menetrendszerűen érkező Sims 2-kiegészítő, melyben hőseink a kertvárosból a belvárosba költöznek, és a Sims 3 szabad játékmenetére felkészítendő a játékosokat, itt is mászkálhatunk étteremből kávézóba, játszótérről ruhaboltba. Furcsa alakok jelennek majd meg a bulikon, rengeteg új lakástípust és milliónyi új díszítőelemet kapunk, illetve tiszteletpontokat, melyek tulajdonképpen népszerűségünket jelzik a környéken.

STREET FIGHTER 4

Fejlesztő » Dimps **Kiadó** » Capcom **Megjelenés** » 2008. negyedik negyedév

Ezt is megértük – vagy három év kihagyás után megint lesz verekedős játék PC-re! Ráadásul nem is valami puruttya cég ócska játéka készül a visszatérésre, hanem a legendás Street Fighterek legújabb epizódja. A játékmenet ezúttal – a teljesen 3D-s grafika ellenére – megmarad a klasszikus két dimenzióban, és a régi részeket idézi a hat gombot használó irányítási módszer is. Folytatódik a rétestésztaként nyúló SF-sztori is, bár mivel az utóbbi 30-40 részből (komolyan – egészen elképesztő, hogy mennyi mutáció és extra kiadás jelent meg az SF2-ből és 3-ból!) kimaradtunk, vélhetően ez sokakat nem fog feldobni.

Hogy mi az újdonság? A verekedési rendszer bővülései mellett (olyan rendszerekről van szó, mint a Focus Attack, az Ultra Combo) legalább tíz vadonatúj karakter említhető itt, illetve a gyönyörű grafika. A látványtervezők klasszikus japán módon, tintával rajzolták meg a karaktereket (lásd fent az egyik újoncot, El Fuertét), és a programozók addig szenvedtek, amíg ez valahogy átkerült három dimenzióba. Érdekes húzás, hogy a hirtelen mozdulatoknál, gyors támadásoknál a karakterek fekete tintacsíkot húznak maguk után a levegőben, ezzel is jelezve, hogy honnan jött az ötlet. A PC-s verzió fel lesz szerelve mindennel, amivel a konzolosak, így lesz online játék, rengeteg átvezető videó és persze titkos, megnyitható dolgok ezrei. Ha ez jön PC-re, reméljük előbb-utóbb egy Soul Caliburt is kapunk…

A karakterek szeme helyenként talán túlságosan is kidülled, de ez legyen a legnagyobb gond…

MATA HARI

Fejlesztő > Crandberry **Kiadó** > dtp **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

Akár kémnő volt Mata Hari (vagy dallamos, igazi nevén Margaretha Geertruida Zelle), akár nem, az biztos, hogy bevonult a popkultúrába. Ennek ékes bizonyítéka a dtp legújabb kalandjátéka, melyben nem mást kell irányítanunk, mint az 1910-es esztendő legismertebb alakját. Lesz részünk kémkedésben és csábításban, Európa szinte minden szegletében, a jól megszokott és ismét divatba jött klasszikus kalandjáték játékmenettel: zérus akció, rengeteg párbeszéd és tárgygyűjtögetés. Plusz lesz egy hastáncolós minijáték, ami nélkül azért el lettünk volna... A fentiek alapján nem feltétlenül lelkesedett be mindenki, de ha hozzátesszük, hogy a sztorit és a designt annak a Hal Barwoodnak és Noah Falsteinnek köszönhetjük, akik anno a LucasArts kötelékében összehozták a remek Indiana Jones kalandokat (Fate of Atlantis, Last Crusade) is, akkor biztos több öreg róka is felkapja a fejét...

Mata Hari rendkívül kifinomult kémtechnikája működés közben: majdnem meztelen felsőtest, kihívó póz

VENETICA

Fejlesztő > Deck 13 **Kiadó** > dtp **Megjelenés** > 2009.

A XVI. században járunk, ahol a Halál köztünk jár. Nem csak a pestisre és a háborúkra, meg egyáltalán az általános higiéniára gondolok, hanem arra, hogy konkrétan egy fekete köpenybe burkolt alak rója az utcákat, böszme nagy kaszával, és teszi a dolgát. A Halál azonban nem a szokásos örökkévaló teremtmény e világban, hanem csak egy meló, egy állás, amit száz évenként szavazás útján tölt be egy Corpus nevű titkos társaság. Most azonban mellé-fogtak, hiszen egy amúgy is nagyhatalmú és persze a tébolyodottságig gonosz nekromantát sikerült megválasztani Halálnak, aki minden eddiginél komolyabban veszi a munkáját, azaz egyszerűen mindenkit ki akar nyírni. Mivel a kinevezés során ráadásul halandók számára sérthetetlenné vált, sebtében kellett valakit keríteni, aki képes leverni a rosszarcút. Az egyetlen, akit találtak, az előző Halál lánya, Scarlett, aki szintén több mint egyszerű halandó. A játék egy akcióban igencsak dúskáló RPG lesz, melyben Scarlettel kell a középkori Európában manővereznünk. A sztori felkeltette az érdeklődésünket, és reméljük a Games Convention alkalmával a játékmenetbe is betekintést nyerünk.

A LIMBO OF THE LOST BOTRÁNY

A bal oldali kép az eredeti a Painkillerből van, a jobb oldali ennek "limbósított" verziója...

A Limbo of the Lost kalandjátékot mi is teszteltük, és eléggé bebüntettük. Nemrég mégis a figyelem középpontjába került a játék, hisz sasszemű játékosok észrevették, hogy a LotL egyes hátterei más játékokból származnak. Találtak helyszíneket az Oblivionból, a Painkillerből és Unreal pályákról, menüelemeket a Diablo 2-ből és a WoW-ból, de vannak itt páncélok a Morrowindből és figurák a Gyűrűk Urából.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Fejlesztő > *Ubisoft Montreal* **Kiadó** > *Ubisoft* **Megjelenés** > *2008. negyedik negyedév*

Amennyire meglepődtünk rajta, hogy Beyond Good & Evil 2 egyelőre nem jön PC-re, legalább ugyanannyira sokkoló volt – csak épp ez kellemes módon –, hogy a Shaun White Snowboardingból pedig készül PC-s verzió. Igaz, ennek az a magyarázata, hogy a program eléggé meglepő módon az Assassin's Creed motorját használja, így szinte „ingyen" készülhet el a mi verziónk. A játék a hódeszkás játékok ismert szokása szerint folyamatosan online lesz, és minden hegyen 16-an csúszkálhatnak egyszerre.

Lesz persze rengeteg egyjátékos kihívás is, ha nem akarsz a többiekkel versengeni, őrültködni, ha pedig nagyon nem akarod, hogy valaki elindítson egy lavinát a nyakadba (merthogy ez is lehetséges lesz a tiltott övezetekbe belógással), ki is léphetsz az online hegyről. A játék nem az iszonyatosan extrém mozdulatokat tartalmazó, tulajdonságfejlesztős, harsány fajtából származik, hanem lassabb, realisztikusabb játékmenetre lehet számítani.

Mind a négy hegység három régióra lesz bontva, nehézség és stílus alapján

Minden mozdulat olyan lesz, amit Shaun White is elő tud adni, így triplaszaltó közbeni deszkalóbálás nem lesz

CIVILIZATION 4: COLONIZATION

Fejlesztő > *Firaxis* **Kiadó** > *Take Two* **Megjelenés** > *2008. negyedik negyedév*

Bár a cím alapján talán kiegészítőnek tűnik, ez tulajdonképpen az ősi, és általunk rongyosra játszott Colonization remake-je lesz. Igaz, a Civ4 motorral megy, de önállóan is futtatható lesz, tehát aki anno élvezte – vagy most felkelti az érdeklődését az ötlet –, hogy szeszt csempésszen az újvilágba, az várhatja a téli megjelenést. A játék az amerikai kolonizálás első 350 esztendeje során játszódik, és négy nemzet (franciák, angolok, spanyolok, hollandok) egyikét képviselve-irányítva vághatunk bele a dologba. Minden a mi dolgunk lesz, a misszionáriusok kiküldésétől és irányításától kezdve a kukoricatermesztésen át a – megint csak! – szeszcsempészetig, ügyelnünk kell embereink jellemére (a bűnözők megint sok balhét okozhatnak), és persze valahogy az indiánokat is meg kell békítenünk...

UBIDAYS 08

FARCRY 2

fejlesztő > Ubisoft Montreal megjelenés > október

Bár a Prince of Persiából nem volt a Ubidaysen játszható demó, más játékokat kipróbálhattak az újságírók – sajnos többnyire olyat, amivel már korábban is találkoztunk. A Far Cry 2 sem okozott sok meglepetést: eddig is tudtuk, hogy az afrikai helyszínek ihlette bejárható játéktér brutális méretű lesz, a grafika pedig elsőrangú (de tényleg, még a fűcsomók is árnyékot vetnek egymáson, a nagyobb robbanások pedig leveleket ráznak le a fákról). Néhány újdonsággal azért megörvendeztetett a játékot bemutató Alex Amancio, a program művészeti vezetője. Volt alkalmam felpattanni a játékban szereplő járművekre, ami a különböző (nem ritkán gépfegyverrel felszerelt) dzsipek mellett motoros csónakot és sárkányrepülőt jelent. A terep szépsége így igazán kijött (félelmetes, hogy Xboxon akkor sem tölt észrevehetően a játék, amikor kilométereket repülünk a sárkánnyal). Amikor később Molotov-koktélokkal megsemmisítettem egy gerillatanyát, az is kiderült, hogy a szelet is jól szimulálták a készítők – menekülnöm kellett a felém terjedő tűz elől. Második játszásra feltűnt, hogy a csaták egészen máshogy zajlanak, mint korábban, szkriptelés helyett igazi AI mozgatja az ellenfeleket, ahogy azt kell. Szóval remek FPS fog megjelenni októberben, igazából csak egyetlen hibát tudok felróni neki: nem lesz benne kooperatív mód, pedig a játék ordít utána.

Korunk diplomatája az AK-47, amely minden szóváltást képes pár pillanat alatt megszüntetni

Tom Clancy's H.A.W.X.

fejlesztő > Ubisoft Romania
megjelenés > október

A H.A.W.X. a cég másik Clancy-játéka, ami elszakad a taktikai akciójátékoktól és a szimulátorok területére merészkedik. No nem kell megijedni, nem „tíz percig tart, amíg felszállok" típusú szimulátorra kell gondolni, hanem olyan repülős akciójátékra, mint amilyen a Blazing Angels vagy a Crimson Skies voltak. „Shooter az égben", ahogy Thomas Simon vezető designer magyarázta nekem, és Clancy szellemében a legmodernebb vadászgépekkel, FA-22-vel, SU-35-tel és még vagy ötven különféle repülővel szedhetjük darabokra egymást. A játékmenet ugyan nem tűnt túl változatosnak – nagyjából vagy igyekeztem célon tartani a gépet, vagy az engem befogott repülők rakétái elől kitérni –, szóval vannak kétségeim afelől, hogy a játék hosszú távon is izgalmas lesz. Pedig többféle multiplayer lehetőség lesz benne (bővebbet nem árult el Simon, csak annyit, hogy kooperatív mód is lesz), a nagyvárosok (a demóban Rio fölött harcolhattunk) valódi műholdképek alapján készült grafikája pedig nagyon pofás. Ősszel meglátjuk, mivel tudják még feldobni a fejlesztők a játékélményt.

Aki igazi szimulátorra vágyik a Flanker 4.0 vonalán, az bizony el fog keseredni...

A Ubisoft évi szokásos (már ha a második alkalom után beszélhetünk szokásról) tavaszi termékbemutatójára idén is Párizsban, a Louvre alatti egyik hűvös konferenciateremben került sor. Kiküldött tudósítónk, Stöki a helyszínről jelenti, mivel is készül idén a francia kiadó. Igazi újdonság csak a Prince of Persia volt, a többiről a kipróbálásuk után most itt, röviden számolunk be.

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

fejlesztő > Gearbox megjelenés > augusztus

Az új – és ha a kézikonzolos mutációkat nem számítjuk, harmadik – Brothers in Arms-játék a sorozattól megszokott módon (és a Far Crytól eltérően) nem a rambós felfogásban készült tömegmészárlások, hanem a hiperrealisztikus FPS-ek sorát erősíti. A rendezvényen John Antal, a széria reklámarcává vált iraki veterán hergelte a tömeget jó jenki tiszthez méltón (konkrétan azt üvöltözte a tömegnek, hogy „Mindenki harcol! Senki nem hátrál! Mindig támadj!"). Mint Antal elmondta, a Hell's Highway megint a második világháborúba kalauzolja a játékost, konkrétan a Fekete Péntek nevű, tíznapos, hollandiai hadműveletbe, ami 1942-ben esett meg. A Ryan közlegény megmentéséből ismert realizmus és heroizmus jegyében készült játék (a készítők bejárták az eredeti helyszínt, akárcsak a sorozat korábbi darabjainál) a jól bevált BiA-receptet követi, vagyis csapatmunka és fedezékek a két kulcsszó. A társak megfelelő irányítása és a tereptárgyak mögötti bujkálás fontosságát egy ellenséges mesterlövésszel súlyosbított utcai harcban mutatta be Randy Pitchford, a játékot fejlesztő Gearbox alapítója. A demóból számomra az derült ki, hogy a játékmenet szinte semmit sem változott az elődökhöz képest (talán a rombolható környezet a legnagyobb újítás), a grafika viszont továbbra is csodálatos: a Hell's Highwayé a legjobb esőeffekt, ami játékban láthattunk.

Pedig Hansnak mindig mondogatta édesanyja, hogy vigyázzon a sapkájára, meg hogy előbb-utóbb még a fejét is elhagyja..

Tom Clancy's ENDWAR

fejlesztő > Ubisoft Shanghai megjelenés > szeptember

Tom Clancy éppen tíz éve folytatja gyümölcsöző együttműködését a játékiparral, ezt a jubileumot a Ubisoft két Clancy-játékkal ünnepli, ezek közül az EndWar az érdekesebb. 2020, harmadik világháború, amerikaiak vs. oroszok vs. európai nemzetek – láttunk már ilyesmit stratégiai játékban (például a nagyszerű World in Conflictot, hogy mást ne mondjak), de az EndWarban a hangvezérlés olyan szinten beépült az irányításba, mint korábban más játékban soha. Eric Damian projektkoordinátor segítségével fél óra alatt eljutottam addig, hogy a kontrollert csak a kamera forgatására használtam, egyébként minden parancsot szóban adtam ki tankjaimnak és helikoptereimnek. „2-es egység, támadd meg a 3-as ellenséget", „1-es egység, biztosítsd A pontot" és ehhez hasonló bonyolultságú utasításokat ért meg a program, persze mindezt angolul kell mondani neki (illetve, német, francia, spanyol, japán és olasz nyelvű verzió is lesz). Számomra kicsit szemfényvesztésnek tűnik az egész, a játék ugyanis hardcore stratégáknak készül, ők pedig a megfelelő billentyűkombinációkkal sokkal gyorsabban irányíthatják a játékot, mint szóban (még kontrollerrel is gyorsabban ment nekem). Ezzel együtt jó kis cuccnak ígérkezik az EndWar, és kooperatív módban akár négyen is lehet majd játszani vele, ha ősszel megjelenik.

Szép csöndesen az EndWar is halasztódott egy évet, de legalább már jobban néz ki, mint bejelentésekor

A kezelőfelület meglehetősen sokat takar a látványból, de egy tábornoknak minden információra szüksége van

írta · Chris és Grath

Háborúban a világgal

A Treyarch küzdelme tízmillió rajongó elvárásaival

A rajongók által támasztott elvárások minden másnál nagyobb kihívások elé állíthatják a fejlesztőket. A játékokból először bemutatott képek, videók, ígéretek láttán nem csoda, hogy sok játék megjelenéskor csalódást okoz, hogy a rajongók feldühödnek, amikor a program valamelyik része mégsem sikerül olyan forradalmira, ahogy azt – szerintük méltán – várták. Akkor mit szóljon a Treyarch, a csapat, amelynek az a gigászi feladat jutott, hogy elkészítsék a következő Call of Duty epizódot, a már a tízmilliós eladásokat is elért előző rész folytatását – hivatalosan még be sem jelentették a programot, egy kép sem került ki belőle, mégis, már mindenki húzta a száját. Eddig egyik játékukkal sem sikerült felemelkedniük a háborúkat elképesztő intenzitással ábrázoló Infinity Ward mellé, de a kaliforniai fejlesztők már két éve dolgoznak minden izmukat megfeszítve, hogy ezúttal minden másképp legyen. Hogy ezúttal ne lesajnált, a fénylő sikerű báty mellett lézengő tehetségtelen kistestvérként tekintsen rájuk mindenki. Hogy bizonyítsanak. Hogy a Call of Duty: World at War legalább olyan minőséget és sikert hozzon, mint amilyet a Call of Duty 4…

A japánok a világháborúban is használták az ősi fegyvereket, és bizony a katana még akkor is hatékony volt...

A japán kampány nyitójelenete megfesti a játék komor alaphangulatát

TÖLTELÉKRÉSZ?

Küzdelmük nem könnyű, sőt – talán nem is volt még fejlesztő ilyen nehéz helyzetben. Mivel az Infinity Ward a sikerek miatt már-már a Blizzardéhoz mérhető szabadsággal rendelkezik az Activision Blizzard óriáskiadón belül, ők meghozhatták a döntést, hogy nem termelnek évente újabb programot, hanem ha kell, évekig váratják a közönséget. A kiadó azonban ebbe nem ment bele, az Activisionnek minden évben minden platformon szüksége volt a Call of Duty név által keltett profithegyre. Kellett egy cég, akik óramű pontossággal tudták szállítani a játékokat, ráadásul, ha kell, egyszerre több platformra.

Így találták meg az 1996-ban alapított Treyarchot, akiket ezen, a játékvilágban különleges képességeik miatt 2001-ben fel is vásároltak. Első, ezen a téren végrehajtandó feladatuk a Call of Duty első részének konzolos változatának elkészítése volt. Három platform, három kampány és akkor konzolon még újdonságnak számító 32-fős online multiplayer volt a Finest Hour mérlege – azaz számok terén minden sikerült, de valami, a mágikus szikra, ami a szimplán jó játékokat és a maradandó mérföldköveket elválasztja egymástól, az nem volt meg. Ez a különlegesség, valami, ami elvarázsolta volna a játékosokat hiányzott a későbbi Big Red One-ból és a Call of Duty 3-ból is, pedig tartalom terén mindegyik bőven el volt látva.

Nem véletlen tehát, hogy a játékosok nem örültek egyöntetűen, amikor kiderült, hogy a következő Call of Duty megint a Treyarch munkája lesz, amikor pedig bejelentették, hogy visszatérünk a második világháborúba, még többen kezdtek lemondó legyintgetésekbe. Pedig ez igazán nem a Treyarch hibája – az ok egyszerűen az, hogy az Activision nem bízott benne, hogy ez az egész modern küzdelem népszerű lesz, hogy erre majd ráharapnak a játékosok. Úgy gondolkodtak, hogy még ha az meg is bukik, a következő évben érkezik a klasszikus vonalvezetésű World at War, ami majd helyreállítja az egyensúlyt és a sorozat renoméját. A megacégek marketingeseiről, döntéshozóiról sokat elárul ez a feltételezés, a játékosok lelkesedése pedig arról, hogy az elmúlt évek során tényleg sokan elunták az antik világháborút és a hagyományos frontvonalakat.

A Treyarch tehát hirtelen abban a helyzetben találta magát, hogy tízmillió vérszomjas játékos hatalmas elvárásaival áll szemben, ráadásul mindenki eleve temeti őket az avas környezet és a modern fegyverzet hiánya miatt. Hát lehet ennél még rosszabb? Igen, hisz a kiadó is úgy kezeli a játékot, mint tölteléket két Infinity Ward epizód között, tudva – most már persze okosak! –, hogy az eladások is megmaradnak a hét számjegynél (amivel persze más a boldognál is boldogabb lenne). Ebben a helyzetben két lehetőség van: vagy megadják magukat, sodródnak az árral, és összehoznak egy közepes játékot, vagy összeszorítják a fogukat, beleadnak mindent, de tényleg mindent, és megpróbálnak felnőni a legnagyobbak közé, hogy bizonyítsanak. Hogy bizonyítsák, a világháborúban még mindig lehet csodás játékot alkotni. Hogy bebizonyítsák, tudnak új dolgokat kitalálni a sorozatba. Hogy bizonyítsák, a Treyarch többre hivatott, mint sorozatos töltelékjátékok alkotása. Szerencsére ez utóbbi mellett döntöttek.

Sasa másvéleménye

A Call of Duty: World at War a Treyarch fejlesztőcsapat első igazán jó Dutyjának ígérkezik. A harmadik részt is jegyző csapat úgy néz ki végre felnőtt a feladathoz, és az Infinity Ward művéhez hasonló színvonalú játékkal jelentkezik majd. A több, sosem látott hadszíntér, a kooperatív játéklehetőség, a szó szerint brutális játékmenet és az újszerű átvezető mozik utánozhatatlan hangulatot árasztottak. Azt persze nem tudom megígérni, hogy a Call of Duty 4 hihetetlen színvonalát is túlszárnyalják, de az tuti, hogy ezzel a résszel is jót szórakozunk majd!

Tyű, ez valami mágikus töltény lehetett, ha a géppisztolyból kilőve is ekkorát szólt!

A dzsungel aljnövényzete talán még a Crysisnál is szövevényesebb és sűrűbb

VÉRSZOMJ

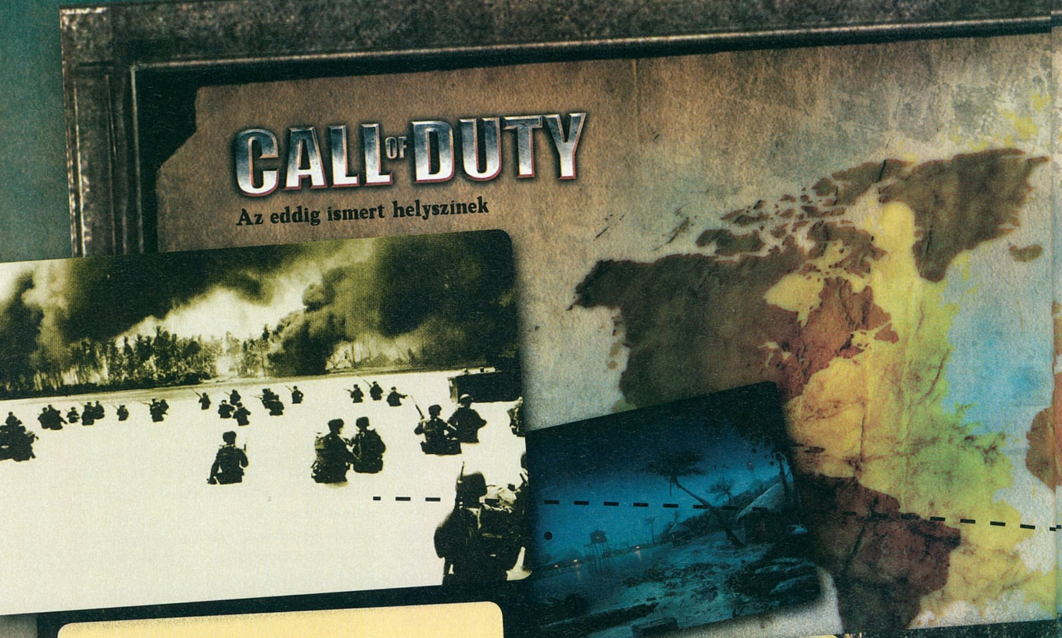
Az elszántságuk a bemutató megtekintése során azonnal nyilvánvalóvá vált, olyan elánnal magyarázták a World at War lényegi újításait, legfontosabb pontjait. A legelső, ami mindenkiben megragadt – és ami a képeken nem feltétlenül jön át, így meg kell elégednetek a szavunkkal –, az a program brutalitása. A háború ugyanis nem móka, nem szórakozás és ezt egyre több játék be is mutatja. A Brothers in Arms pszichológiai úton közelíti meg a témát, az elveszett bajtársakra, a megsemmisített életekre koncentrál. A World at War a brutalitásra helyezi a hangsúlyt, az egyes országok, egyes katonák egymás iránt érzett gyűlöletére, és ezt meglehetős nyíltsággal be is mutatja. Persze ennek olvastán sokakban felmerülhet, hogy egyszerű, öncélú dologról van szó: beraknak egy hektó vért, és már meg is szólították a fiatal tiniket, plusz egymillió eladás. De nem erről van szó, itt tényleg megismerhetjük a háború igazi poklát. Nem azt az elkendőzött, mindig tiszta egyenruhás, Telly Savalas-féle változatot, hanem inkább a Ryan közlegény megmentése stílusú mészárszéket.

Ezt tükrözi a cím is – Háborúban a világ. Mindenki küzd az életben maradásért, és közben sokszor elveszik a humánum. Hogy ez nem csak egy egyszerű marketingtrükk, annak másik bizonyítéka, hogy ennek megfelelően válogatták össze a játék helyszíneit is. A háború legismertebb ütközetei nem mindig a legelkeseredettebbek – azok ugyanis nem dicsőséges lapok a történelem könyvében, hanem alig pár ember által számon tartott szégyenletes lábjegyzetek.

Innen szemezgettek az alkotók, így a két eddig bemutatott kampány (abszolút nem zárjuk ki, hogy lesz még egy harmadik is) kegyetlen küzdelmek során fog keresztülvezetni minket. A csendes-óceáni hadszínté-

> „A Call of Duty 5 minden idők talán legbrutálisabb háborús akciójátéka lesz!"

A Call of Duty 4 motorja a világháborúban is megállja a helyét



A MAKINI ütközet 1943. 11. 13.

Az Aleut- és a Salamon-szigetek elfoglalásával az amerikai haditengerészetnek lehetősége nyílt, hogy 1943 elmúlásával megkezdje végső invázióját a Csendes-óceánon. A haditerv az volt, hogy a visszafoglalt szigeteken „ugrálva" egyre közelebb jussanak Japánhoz, miközben repülőtereket és tengerészeti bázisokat alakítanak ki, hogy így támogassák a következő támadást. Az első helyszín e tervben a Gilbert-szigeteken levő Makin-atoll volt. A partraszállást heves bombázás előzte meg, amely azonban teljesen elvétette célját: a fedezékbe húzódott japánok közül szinte mindenki túlélte az eseményeket, viszont a partra lépő amerikai gyalogságnak az orvlövészek mellett a bombatölcsérek által használhatatlanná rombolt utakkal is meggyűlt a baja. A 193-as harckocsizókat vezető egyik M3-as könnyűtank is bombatölcsérbe hajtott, így az egész mögötte álló oszlopot mozgásképtelenné tette, azaz kivonta a későbbi ütközetekből. Mivel a japánok nem reagáltak az amerikaiak cseleire, így a hatalmas tűzerőben levő jenkik kénytelenek voltak „fejjel" rohanni az erődítményeknek, és ezáltal hatalmas veszteségeket szenvedtek.

Amerikai erők: 6470 fő
Amerikai veszteségek: 761 fő (12%)

Japán erők: 400 fő
Japán veszteségek: 395 fő (98%)

A PELELIUI ütközet 1944. 09. 15.

A peleliui csata, más néven a Holtpont hadművelet célja a szigeten található légibázis megkaparintása volt. Bár a szövetséges erők négy nap alatt le akarták zavarni az egészet, a jól kiépített japán védelmi állások és a kemény ellenállás miatt közel két hónapig tartott a történelem eme jobbára elfeledett csatája.

A hatalmas veszteségek és a megkérdőjelezhető fontosságú katonai tervek (később nem is volt szükség az itt elfoglalt légi bázisra) miatt ez az egyik legnagyobb kudarca az amerikai haderőknek. A csata legvéresebb ütközeteinek helyet adó hágó, a Bloody Nose Ridge örök figyelmeztetés, hogy helyismerettel ren-

delkező, előnyös terepen beásott ellenfél ellen nagyon nem éri meg nyíltsisakos rohamot indítani. Az egyik esti támadás esetén például a 300 támadó amerikaiból a másnap reggel érkező felmentő sereg megérkeztekor már csak kilencen voltak életben, ők késekkel, kövekkel és kiürült lőszeres dobozokkal harcoltak.

Amerikai erők: 28.484 fő
Amerikai veszteségek: 9804 fő (34%)

Japán erők: 11.000 fő
Japán veszteségek: 10.695 fő (97%)

A BERLINI csata 1945. 04. 16.

Berlinnek a szovjetek általi elfoglalása a világháború legvéresebb ütközeteinek sorából is kiemelkedik, hisz mindkét fél hatalmas veszteségeket szenvedett el, összesen 800 ezernél is több katonát veszítettek. Budapest és Bécs felszabadítása után a Vörös Hadsereg a németek végső menedéke, Berlin felé vette az irányt, ahol Hitler már a gyermekeket és a veteránokat is csatarendbe állította elkeseredésében. A legfontosabb küzdelmek a városon kívül zajlottak a páncélosok között, de az igazán sok emberélet az erődítménnyé változtatott metropolisz utcáról utcára zajló ostromában veszett el. Hatalmas csaták zajlottak a hidak, a Reichstag és a lövegekkel teletűzdelt állatkert környékén, de végül a szovjetek mindenhol felőrölték az ellenállást.

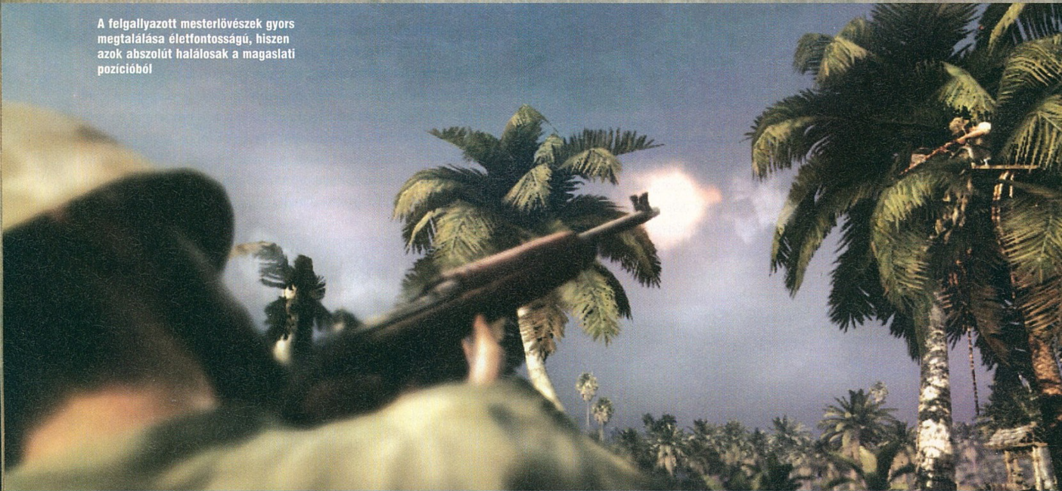
Szovjet erők: 4.000.000 fő
Szovjet veszteségek: 361.367 fő (9%)

Német erők: 851.000 fő
Német veszteségek: 458.080 fő (53%)

ren a rengeteg apró sziget és atoll elfoglalása hihetetlen vérfürdő volt, a beásott, megadási opció nélkül a végsőkig harcoló japánok minden négyzetmétert csak szörnyű küzdelem árán adtak fel. Ráadásul a magukat megadó katonákat becsület nélkülinek, szinte állatnak tartották, így mai szemmel nézve érthetetlen kegyetlenkedések zajlottak (amúgy valószínűleg mindkét oldalon). Ezt rögtön szemügyre is vehettük, hiszen az első jelenet a játékból egy átvezető volt – valódi felvétel megeffektezve –, ahol a japánok egy gödörbe lőtték a megkínzott meztelen amerikai kiskatonákat, és azonnal lapátolták is a földet a tetemükre. A másik kampány az oroszok végső ellentámadása, amely Berlin elfoglalásával, vagy inkább lerombolásával ér véget. Itt négymillió szovjet katona állt szemben egymilliónál is kevesebb védővel, és bizony nem kímélték magukat: két hét alatt sikerült kitermelni 800 ezer halottat és egy szinte teljesen megsemmisített várost.

„A négyfős kooperatív játékmód rendkívül ígéretes, ez a CoD4-ből is nagyon hiányzott"

Az eddig bemutatott három pálya persze csak vékony szelete a World at War teljes felhozatalának, biztos van még néhány emlékezetes helyszín, fel nem elevenített csata a Treyarch tarsolyában. Ígéretet kaptunk rá, hogy a lipcsei Games Convention kiállításon új pályákat mutatnak, sőt jó eséllyel ott már személyesen is kipróbálhatjuk a játékot.



A felgallyazott mesterlövészek gyors megtalálása életfontosságú, hiszen azok abszolút halálosak a magaslati pozícióból

A lángszóró rendkívül hatékony, hisz a tűz fürgén kúszik fel az épületekre, fákra, vagy éppen a szerencsétlenül helyezkedő katonákra

KELETI KÉNYELEM, NYUGATI SZENVEDÉS

A brutalitással sikerült azonnal felismerhető hangulatot adni a játéknak, ami így biztosan nem csak egy lesz a tucatnyi hasonló második világháborús játék tengerében. Ez azonban fikarcnyit sem ér, ha a játékmenet nincs a topon – és ezzel térjünk is vissza a japán frontra, Peleliu szigetére.

Amerikai hadifogolyként vergődünk egy sáros nádkunyhó sarkában, a másik oldalon épp bajtársunk „kihallgatása" folyik. Mint a felvezető jelenet alapján már megtudtuk, a japánoknál nem létezett a megadás fogalma, és irgalmatlanul lenézték azokat, akiket élve elfogtak, így a következő eseményre már számítani lehetett: társunk torkát egy csorba bozótvágó késsel elnyesték, majd a sokktól kábultan bámuló főszereplő felé vették az irányt. Szerencsére az utolsó másodpercben megérkezett a segítség, s hamarosan az éjszaka kellős közepén találjuk magunkat, először menekülve, majd visszaütve. Az események amúgy is magas fordulatszámon indultak, de később egyre csak fokozódott a tempó. Ahogy azt az Infinity Ward által létrehozott játékokban is megszoktuk, nem mi vagyunk a főszereplő, hanem egy apró pont vagyunk csak a körülöttünk dühöngő háború káoszában. Balról egy üvöltő, lángszórós japán katona ront elő, és mire bajtársaink lelövik, már felgyújtott egy egész szakaszt – van, aki egy helyben üvöltve ég fáklyaként, másra rádől egy lángoló kunyhó, a legélelmesebbek pedig a tengerbe vetik magukat. Jobbról egy mesterlövész vág rendet megmentőink között, legnagyobb meglepetésemre egy pálmafa tetején találom meg, a felgallyazott fickót nem egyszerű lelőni. Kicsit később megdöbbenésemre a talajba beásott, késes ellenfelek törnek ki közvetlenül a lábam előtt. Amint lenyugszanak kicsit az események, sikerül biztonságos távolba eljutni, feltűnik, hogy itt másképp mennek a dolgok, mint Európában – üvöltözés és rádiózás helyett zseblámpavillogtatással jeleznek egymásnak a tisztek, és végül mindenki megérti az ukázt: mi tovább lapulunk a sárban, az utászok pedig működésbe hoznak egy bombát, ami elsöpör egy bázist. Végül reggelbe fordul az éjszaka, megszerzünk pár lángszórót, és ezeket bőszen használva viszszatámadunk. Érdekes, hogy a sorozatban először lesz lehetőségünk vízben is előrehaladni, folyókon, tavakon kelhetünk át, ha azt előrehaladásunk érdekében hasznosnak véljük (persze ilyenkor nincs sprintelés, sőt az alapsebességünk is lefeleződik).

Ezután következett egy másik pálya az amerikai kampányból, mégpedig a Makin atoll elfoglalása. Itt nem a pálya eseményei voltak a középpontban, sőt látszott, hogy még nem készültek el teljesen a helyszín berendezésével és a scriptelt jelenetek megrendezésével, csak összevissza mászkáltak a fejlesztők a vakítóan fehér makini strand homokján. Igen, mászkál-

Ha az éjszakai küldetés során kiváltottunk egy riadót, csak úgy nyüzsögtek körülöttünk a japánok!

A PBY Catalina nevű repülőgépben több küldetésünk is lesz, ekkor csak lövöldözni kell a gépágyúkból

tak, többes számban, hiszen itt mutatták be a kooperatív módot, a Call of Duty: World at War talán legfontosabb újítását. Akár az egész kampányt végigjátszhatjuk online segítve egymást, méghozzá akár négyen is! Nincs is annál jobb, mint amikor társunk lángszóróval a kezében – és gyúlékony tartállyal a hátán – próbál eljutni egy bunkerig, vagy géppuskafészekig, miközben a csapat többi tagja fedezi őt. Komoly csapatmunkákat hajthatunk végre, feltolhatjuk a játék nehézségi szintjét, s tényleg úgy érezhetjük magunkat, mintha ott harcolnánk valamelyik ütközet sűrűjében. A Call of Duty 4-gyel kapcsolatban épp e játékmód hiánya volt az egyetlen panaszunk, úgyhogy rendkívül örültünk, hogy a Treyarch végre meghallgatta imáinkat. Sőt tovább is mentek egy lépéssel, hisz a kooperatív játék során is lesz részünk versengésben, hiszen minden pályán lesz néhány cél (pl. ölj meg X ellenfelet, semmisíts meg egy tankot), és az azt elsőként elérő játékost jutalmazza a program. Ugyanígy lesz néhány személyre szabott, játékosonként eltérő feladat is, amelyek teljesítése szintén nem marad ellentételezés nélkül. E jutalmak tapasztalati pontot jelentenek, melyekkel a CoD4 mintájára folyamatosan fejleszthetjük a karaktereinket.

TŰZ, JÖJJ VELEM!

A makini partszakaszon azonban nem csak ezt mutatták be, hanem a lángszóró működését is, ami ugyan nem egy egetrengető dolog, de mindenképpen hangulatos eszköz. Igaz, a Far Cry 2-béli ultrarealisztikus modellezést nem éri el a dolog (ott ugye még a széljárást is számításba veszi terjedésnél a program), de hatékonyságban mindenképp az élvonalban van. Elég egy rövidebb húzás a ravaszon, és máris bömbölő tűzcsóva vágódik ki az elriasztó kinézetű csőből, elég ahhoz, hogy felégessen egy egész rétet – és ezzel kiugrasztva a fűben rej-

Berlin elfoglalása elképesztő küzdelmeket ígér, hisz a németek a végsőkig elszántan védték fővárosukat

Ez lesz az első Call of Duty, ahol a vízben "osonás" is taktikai eszköztárunk részét képezi

tőző ellenfeleket –, vagy lángra lobbantson egy kunyhót, a bent levőkkel egyetemben.

A World at War amúgy a Call of Duty 4 kibővített motorját használja, és többek között a fürgén terjedő tűz is az ilyen bővítések közé tartozik. Továbbfejlesztették a lövedékbecsapódás-vizsgálatot (deszkapalánkon például lőhetünk olyan lukat, amin aztán át tudjuk szuszakolni magunkat), a fizikát, sokkal több lett a lerombolható tereptárgy és a motion capture eljárásokon is láthatóan csiszoltak. Bár még nem láttam bajonettel rohamozó japánt életemben (talán jobb is), szerintem így kellene kinézniük. A bemutató alatt rengeteg előre rögzített képsort láthattunk, melyek aprólékos odafigyelésről tesznek tanúbizonyságot – megbotló, beszélgető, célzó, manőverező katonák egész garmadáját rögzítették.

> **"A lángszóró várhatóan az év legjobb fegyvere, a bemutató alapján abszolút halálos lesz!"**

Az aprólékosságra újabb példa az, ahogy megpróbálták életre kelteni a 60 évvel ezelőtti világot, melyekből nem maradtak fenn részletek. Ezek közé tartozik a PBY Catalina nevű repülő hajó, amely teljesen egyedi kreáció volt a világháborúban, hisz szinte kizárólag a part menti hadműveletekre volt alkalmas. Mivel e gépből csak tűzoltásra és civil repülésre átalakított változatok maradtak meg, kénytelenek voltak elkészíteni a géptörzs mását, hogy az e repülők fedélzetén játszódó küldetések (a gép oldalán négy géppuska volt, ezekkel kell majd bőszen lövöldözni) is autentikusak lehessenek. Így aztán pontosan megtudhatták – ilyen monstrumokon egykor szolgált veteránok segítségével –, hogy miként helyezkednek el a lövészek, hogyan váltogatták a helyeket, hogy hogyan dolgoztak a lőszerfelelősök. Őszintén, hány embernek fog ez feltűnni, ki fog elismerően csettinteni majd egy élethű fegyverváltást követően? Valószínűleg senki – de ettől függetlenül látszik, hogy a Treyarch mindent megtesz, hogy ne okozzanak csalódást; legyen szó nagy újításokról, vagy az ilyen apró részletekről.

A bemutató után szabadon lehetett bombázni a fejlesztőket a kérdésekkel, következzen az érdekesebb, a „no commentnél" bőbeszédűbb válaszok közül néhány. A megjelenés mindenképpen idén esedékes, méghozzá minden platformon. A gépigény várhatóan a CoD4-hez mérhető lesz, hisz a grafikus motor szinte ugyanaz. Lesz néhány járművezetős rész, de ezek terén forradalom lesz, el lehet felejteni a korábbi részek szörnyű tankos szenvedéseit. Multiplayerben keverik a CoD3 járművekkel teli, kasztokkal megbolondított stílusát a CoD4 fejlődős, millió játékmódot tartalmazó megoldásával, úgyhogy e téren is sokat várhatunk.

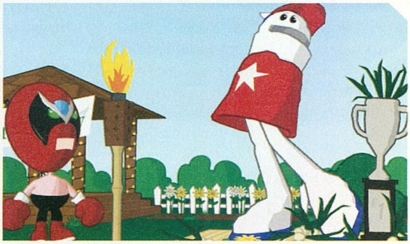
VÉGSŐ MEGOLDÁS

Játékban még nem látott brutalitás és kooperatív-mód, új világháborús helyszínek és lángszóró – ezek azok az újdonságok, melyek tényleg új színt hoznak a sok mindent látott sorozatba. Vegyük még emellé a csodálatos grafikát, a remeknek ígérkező multiplayert és a rombolható pályákat – de még mindig nem ez a legnagyobb pozitívum a játékkal kapcsolatban. Nem, a legjobban az tetszett, hogy a Treyarch fejlesztői a lelküket is kiadják, hogy felnőhessenek a Call of Duty igazi mesterei mellé – és ennek meg is van a hatása, hisz a World at War keménysége, első képsorai maradandó hatással voltak ránk, és ha sikerül olyan változatossá és állandóan intenzívvé, izgalmassá tenni a játékot, mint a Call of Duty 4-et, céljuk bizony sikerrel is járhat!

BEYOND GOOD AND EVIL 2

Ubisoft **Ubisoft Montpellier** 20XX

Hogy erről a játékról miért nem a Ubidays-beszámolóban írunk? Hát azért, mert a Ubisoft kommentárja szerint egyelőre csak konzolra készül – bár nagyon-nagyon meg lennénk döbbenve, ha a franciák előbb-utóbb ne írnák át a jó öreg PC-re is. Mindenesetre nem ez a lényeg, hanem az, hogy Michel Ancel pár év bukdácsolás után végre visszatérhetett a fantasztikus, és sajnos méltatlanul megbukó játékához, melyben Jade nevű hősünk, és malacarcú segítője már sikeresen megbuktattak egy kormányt. A második részről egyelőre semmit nem lehet tudni, azt leszámítva, hogy valami félelmetesen durván néz ki – már ha hihetünk annak, hogy a bemutatott videó és a kiadott képek tényleg a játékmotor és nem valami renderfarm szüleményei. A játékmenet némiképp akciódúsabb, kevésbé gondolkozós lesz, nagyon bízunk benne, hogy nem viszik el nagyon ebbe az irányba a programot. Reméljük jövőre megjelenik, de nem lennénk meglepve, ha csak 2010-ben kapnánk a kezeink közé...



STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

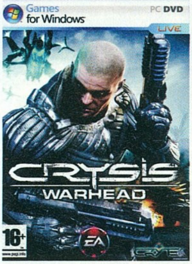
Telltale **Telltale** 2008

Az év legjobb játékcíme versenyben már most, a nyár legelején győztest hirdethetünk... A tartalom is ennek megfelelően idióta lesz, már csak azért is, mert a program az őrült humorú HomeStarRunner.com oldalon látható webrajzfilm alapján készült: a főszereplő Strong Bad, a vörös maszkos fickó, aki állandóan szemétkedik a többi szereplővel (és válaszol az olvasói levelekre). Az első évad öt részből áll, és a szokásos kalandelemek mellett mindben lesz valami minijáték is, az első részben például box.

FALLOUT 3 COLLECTOR'S EDITION

Bethesda
Bethesda 2008

Igencsak várjuk már a Fallout 3 megjelenését, így nem véletlen, hogy felkaptuk a fejünket, mikor a Bethesda bejelentett két extra verziót is. A gyűjtői kiadásban lesz egy „így készült" DVD, egy művészeti album, és egy Vault-boy figura – és az egész egy hihetetlen jól kinéző kajás dobozban kap helyet. A még ennél is exkluzívabb – és egyelőre csak Amerikába tervezett – Túlélői Kiadás ezek mellett tartalmaz egy Pip-boy 3000-es kézikészüléket, ami ugyan nem alkalmas mindenre, ami-re a játékbeli mindenes eszköz, viszont digitális órának fantasztikus!



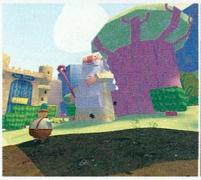
CRYSIS WARHEAD

Electronic Arts
Crytek Budapest 2008

Amikor néhány hónapja a Crytek Hungary közeli stúdiójában jártunk, a fiúk semmiféle információt nem voltak hajlandóak elárulni arról, hogy min is dolgoznak éppen. Szerencsére a találgatásoknak vége: a fejlesztők első önálló alkotása a Crysis Warhead lesz, egy önállóan is futtatható kiegészítő, tulajdonképpen a Crysis párhuzamos története. A főhős ezúttal a barátságos Psycho névre hallgató, morc arcberendezésű társunk lesz (szerepelt ugye az eredetiben is, és sokak kedvencévé is vált), aki a szigetet más útvonalon járja be, mint az első rész Nomadja. Még több akció, kidolgozottabb sztori, erős multiplayer-elemek és persze új fegyverek, járművek és ellenfelek várnak minden kedves játékosra! No meg mi, akik a következő számig valahogy belopakodunk a srácokhoz, és kipróbáljuk a játékot! Vagy ha ez a megoldás nem jön be – amire van esély akrobatikusságunk láttán –, akkor szépen megkérjük őket, hogy mutassák be a programot...

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

GameTap
Spicy Horse 2008



American McGee az utóbbi években legalább ötven különféle játék készítésébe vágott bele, melyek közül talán kettő, ha napvilágot látott (és ezek nem a legjobb projektek voltak). Szerencsére a teljesen egyedi Grimm nem jutott a többség szomorú sorsára – bár nem sokon múlott! – és július legvégétől megjelenik. Igen, ez is egy epizodikus kalandjáték lesz, ám ezúttal heti rendszerességben kell a 24 epizódra számítani, és mindegyik csak fél, legfeljebb egy órányi mókát tartalmaz (mindben valami vidám báránykás-nyuszikás Grimm-mesét kell véres-brutális szörnyfölddé változtatni). Reméljük American nem felejtette el az Alice-ban megvillogtatott sötét humorát (a képek alapján nem úgy tűnik), és ez a sorozat is méltóképp mutatja meg az egykori id-alkalmazott tudását.

BIONIC COMMANDO

Capcom
GRIN 2008

A japán konzolos kiadóóriások közül csak a Capcom ügyel a PC-re, mint játékplatformra. Ennek ékes példája a jelenlegi számunkban tesztelt Devil May Cry 4, és a nemsokára megjelenő Bionic Commando is. Az elképesztő grafikájú játékban hősünk, Nathan Spencer (Mike Patton, az egykori Faith no More énekese lesz a hangja) egy cyberkarral felszerelkezve járja a romos Ascension Cityt és környékét, hogy minden robotot és gonosz kormánykatonát hidegre tegyen. Rengeteg lengedezés, közelharc és lövöldözés várható, no meg hatalmas, olykor háznyi méretű főellenfelek és egy böszme nagy, folyamatosan fejleszthető fémkar.

RISE OF THE ARGONAUTS

Codemasters
Liquid 2008

Gyűjtsd össze a görög monda- és regevilág minden néven nevezett karakterét, adj mindenki keze ügyébe kardot, lándzsát vagy fekete mágiát, és add az egészet egy stílusos grafikusokból és akcióra éhes designerekből összeállt trupp kezébe, és valami olyasmit kapsz, mint a Rise of the Argonauts. A Codemasters a sok autós játék közé felvette repertoárjába ezt az akció-RPG-t. A játékmenet megdöbbentően emlékeztet a Mass Effectre, csak épp kicsit fapadosabb, sci-fi helyett fantasy környezetben: hajón járjuk az ismert világot, a lakott helyeken partra szállva több hős közül kettő követheti karakterünket, lesz részünk sok beszélgetésben és persze kétkezi harcban. Fegyvereinket a hajón ugyanúgy lehet fejleszteni, épp csak a jellemjáték van megváltoztatva, itt a négy isten (Árész, Apollo, Athéna, Hermész) elvárásai között kell lavíroznunk.

Novemberben érkezik a Gears of War 2! írta . Grath

Vissza a frontra!

Idén persze csak X360-ra érkezik az Epic következő – tippünk szerint – sikerjátéka, a PC-s verzióról hivatalosan természetesen szó sincs, de mi lefogadnánk, hogy 2009-ben majd mi is belekóstolhatunk a locustölés második fejezetébe. Az Epic az első résszel megfogta a szerencse istennőjének a lábát, sőt vélhetően több is történt köztük, hisz a program 4.7 millió példányban kelt el, és a fedezékharc bevezetésével azt egy csapásra kötelezővé tette minden külső nézetes akciójáték számára.

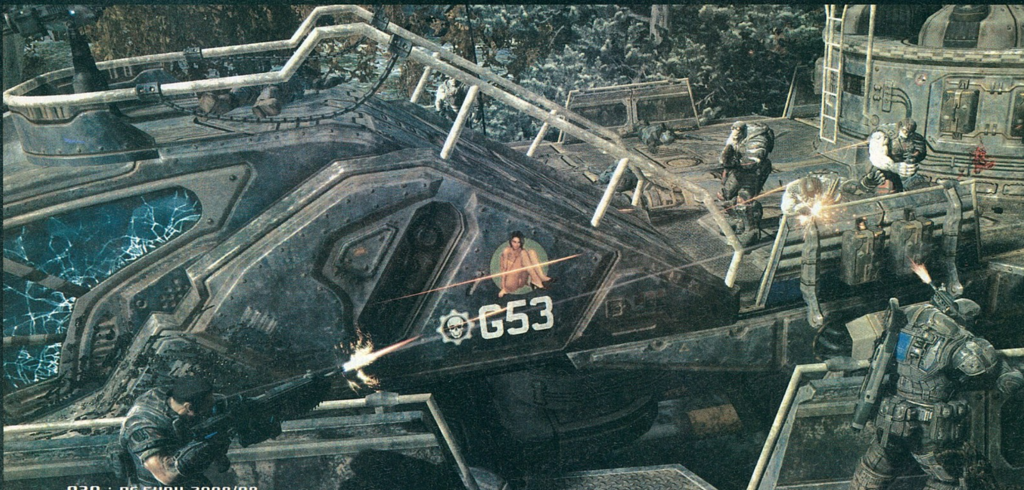
A GoW2 nagyobb területeken játszódik, és a harcoknak mindkét oldalon sokkal több résztvevője lesz

FOLYTATÓDIK A HÁBORÚ

A Gears of War 2 sztorija fél évvel az alapjáték vége után indul. A bombát ugye felrobbantottuk, amivel sikerült kinyírni a locust seregek 95%-át. Igen ám, de a fennmaradó 5% is elég arra, hogy megkeserítse az emberiség életét, most épp azzal, hogy az utolsó nagy emberi város, Jacinto alá is befúrnak, hogy hadd omoljon össze az egész kóceráj. Tesztoszteront izzadó hőseink ezt nem engedhetik, és megint összeáll a nagy csapat, hogy visszacsapjunk a rosszarcúaknak. Ami nem lesz könnyű, tekintve, hogy ellenfeleink bizony új akadályokkal jelentkeznek.

Ott van például a Kantus nevű, papszerű jószág, aki sikoltásait hangtámadásként veti be, ráadásul, ha hagyunk időt nekik, feltámasztgatják az elhullott közkatonákat. Aztán lesznek hatalmas férgek, melyek testére felkapaszkodhatunk, a hullájuk pedig fedezéket jelent. A listának pedig messze nincs vége, CliffyB szerint akkora ellenfelek is várhatók, hogy mellettük „az első rész brutális Brumakja is ártatlan pandamacinak tűnik”.

Persze mi is tanultunk trükköket, ilyen például a meglőtt, földre rogyott, de még nem halott ellenfelek felhasználása. A nyaktörés és fej-



ÚJ ARZENÁL

A GoW2-ben több régi fegyvert is erősebbé tettek, de ennél is fontosabb, hogy vadonatúj ölőket is forgathatunk majd. A listát hosszúra ígérik, egyelőre négy új eszközt mutattak be, következzenek ezek:

Scorcher – A lángszóró meglepően rövid távolságra hat csak (kivéve, ha egy tökéletes újratöltést mutatunk be), de tekintve, hogy a kisebb ellenfeleket azonnal halálra pörköli, ez valahol érthető is. Multiban minden pályán legfeljebb egy lesz belőle.

Gorgon – Ez a pisztoly két tárral rendelkezik, ami azért is hasznos, mert hármas sorozatokat tudunk vele eregetni. Ez a legjobb eszköz, ha a bal kezünket egy magunk elé nyalábolt ellenség helyben tartása köti le.

Méreggránát – Hozzávághatjuk közvetlenül is egy ellenfélhez, de beleragaszthatjuk a falba is, hogy csapdát kreáljunk – mindenesetre, akit elkap, az elkezd köhögni, látása elhomályosul, és ha nem botorkál ki gyorsan a felhőből, akkor kampec.

Pajzs – Egyfelől hordozhatjuk is, ekkor valami pisztollyal lövöldözhetünk mellőle, á la a Rainbow Six-féle rohampajzs. Másfelől viszont leszúrhatjuk a földbe, így bárhol kreálhatunk egy apró, de bődületesen ellenálló fedezéket. A legkínosabb pillanat: amikor egy közel engedett lény ezt egy rúgással, velünk együtt felborítja…

taposás mellett ott van a rendkívül látványos, ám viszonylag sokáig tartó kivégzés, ami fegyverünktől függően valami brutális mozdulatsor lesz (az egész játékra jellemző, hogy sokkal véresebb és brutálisabb, mint elődje). A nagy újítás persze nem ez, hanem a túszként magunk elé fogás, amikor ugyan csak egy pisztolyt tudunk használni, viszont eleven húspajzsként tudjuk cipelni ellenfelünket.

EGYMÁS ELLEN

Bár mi a szerkesztőségben nem kedveltük igazán, a Gears of War multija még ma is rendkívül népszerű (főként Xbox 360-on), minden nap százezrek játszanak vele. Nem véletlen, hogy e téren is szinte felsorolhatatlanul sok a fejlesztés, a régi kedvenc térképek felújításától a játékosszám kisebb mértékű (nyolcról tízre) növelésén át az új játékmódokig. (A kedvencünk? A MeatFlag, ahol zászlót kell visszavinni a bázisra, csak éppen a zászló egy agresszív NPC karakter, akit pajzsként magunk előtt tartva kell visszacipelni a bázisra!)

Multiban bevezetik a kúszást: mikor elfogy az életerőnk, még nincs vége mindennek, mert karakterünk kúszhat egy kicsit, persze jól látható vérnyomot hátrahagyva. Ilyenkor a társak még felgyógyíthatják, de ha csak ellenfelek jönnek, akkor azokat a CoD4 mártíromság perkjéhez hasonlóan egy gránáttal megsemmisíthetjük. Apropó gránátok: most már többféle lesz, és azokat beleállíthatjuk a falba is, hogy lerobbantsák mindenkinek a fejét, aki a közelükbe merészkedik.

Multiban lesznek botok is, lehet majd visszajátszásokat szerkeszteni és effektezni, és a Halo 3-hoz hasonlóan képeket is bármikor készíthetünk, majd azokat feltölthetjük egy központi oldalra mindenki okulására.

Az Unreal motor fejlesztése a játékra is kihatással van: megjelennek a sérülő, szétlőhető fedezékek, egyjátékos-módban pedig sokkal több akció (ellenfelek, társak, járművek, robbanások stb.) lehet a képernyőn. Novemberben tehát újra bevonulunk – és reméljük egy évre rá tényleg jön a PC-s verzió…

Az első részben a Brumak elleni küzdelem volt a csúcspont – most az csak egy apró közjáték lehetne

PRINCE of Persia

Egy ideje tudjuk már, hogy a Ubisoft ismét megpróbálja megújítani a Prince of Persia brandet. 2003-ban ez már sikerült a Sands of Time-mal, de a cég most jóval kockázatosabb lépéseket tervez. Kevesebb lesz a harc és az ellenfél, cserébe több a mászkálás – akárcsak a legeslegelső Prince of Persia-játékban...

írta · Stöki

A negyedik herceg

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft
web > prince-of-persia.uk.ubi.com

A cég idei show-ján, a Ubidays 2008-on minden újságíró azt várta, hogy játszhat majd az új Prince of Persia-játékkal. A rendezvény előtt beszélgettem néhány külföldi kollégával, mindegyikük azt mondta, hogy a PoP-demót várja a legjobban. Ezért volt óriási csalódás, amikor végül csak egy teasernek is alig elegendő mozit kaptunk (ezt lásd a DVD-n), játszható demót pedig még zárt ajtó mögött sem mutogattak a készítők. Ez azért meglepő, mert a játék ősszel megjelenik, tehát már abban az állapotban van, hogy simán össze lehetett volna dobni belőle egy néhány pályás bemutatót. Ezt azonban valamilyen érthetetlen okból csak az idei E3-ra fogják megtenni: mint Ben Mattes, a játék producere kérdésemre elmondta, tudatos döntés volt, hogy a Ubidaysen még kicsit tovább húzzák az újságírók idegeit, és csak képeket villantanak fel arról, milyen is lesz a megújult PoP.

HERCEG, NEGYEDSZERRE

De miért is van szükség megújulásra, és ez a megújulás mennyire távolodik el a sorozat gyökereitől? A legelső, 1989-es Prince of Persia megjelenésekor néhány olvasónk talán még meg sem született, ezért tartsunk egy rövid történelemórát: a 19 évvel ezelőtt debütált játék bizonyos Jordan Mechner bábáskodása alatt készült és rövid időn belül az Amiga és a PC egyik legnépszerűbb ügyességi-akciójátéka lett. Ötletesen keverte a kalandelemeket a platformjátékokból ismerős csapdákkal és nagy ugrásokat megkövetelő mélységekkel, az akkor még kétdimenziós grafika pedig rotoszkóp technikával készült: a főszereplő herceg mozgását filmfelvételek után alakították pixelekké (Jordan öccse napokig ugrált fehér ruhában, hogy mozgástanulmányok készülhessenek a játékhoz). Hasonló műgonddal készült a négy évvel később megjelent második rész, aminek a 256 színű VGA-s grafika volt a legnagyobb erőssége, és méltó folytatás lett.

Ezzel lezártnak tekinthető a széria első generációja (hacsak nem számítjuk az olyan mutációkat, mint az Xbox Live Arcade-re megjelent, erősen átrajzolt PoP), az 1999-ben kijött Prince of Persia 3D ugyanis már címében

Persze sok változás lesz a játékmenetet illetően is, de a grafika teljes átalakulása az első, ami feltűnik

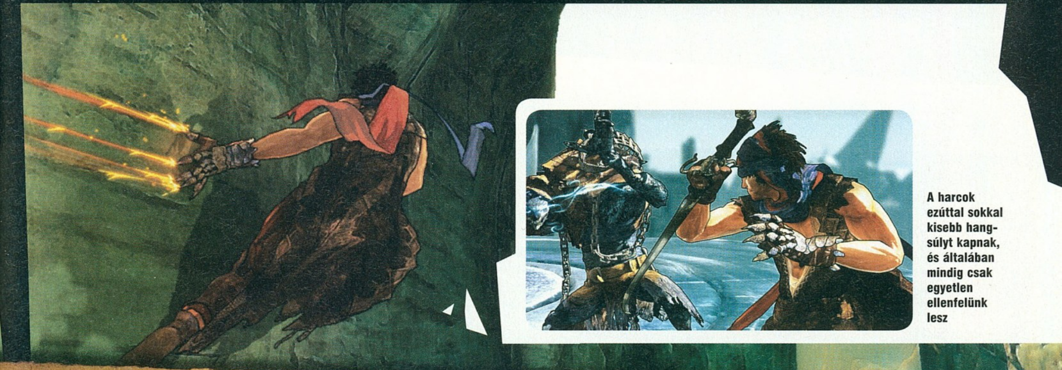
Storyboardból játékot

Az új Prince of Persia (kicsit nehéz beazonosítani így alcím nélkül) fantasztikus, vázlatszerű grafikájának az ötlete az előző trilógiához, illetve az ugyanannál a csapatnál készült Assassin's Creedhez készített storyboardok nyomán merült fel. A művészeti vezetőnek ezek annyira megtetszettek, hogy felvetette, akár így is kinézhetne a végleges játék. Szó szót követett, no meg programsor programsort, és így el is készült az Anvil grafikus motor kibővítésével ez a csodálatos látványvilág, ahol néha nem nagyon lehet eldönteni, hogy a kép, amit nézünk, vajon a játékból származik, vagy egy festő vetette vászonra.

A pályák szabadon bejárhatóak lesznek. Persze nem egy Grand Theft Persiára kell számítani, de Homok-trilógia lineáris helyszíneit el lehet felejteni...

is jelezte, hogy a herceg kisebb plasztikai műtéten esik át. Sajnos a plasztikai sebész nagyolóbaltával dolgozott, a fejlesztők (Mechner ekkor már nem volt köztük) túl korán akarták három dimenzióba átültetni a szériát. A kevés poligonnal felskiccelt, ráadásul kissé bugos környezetben éppen az a báj veszett el, ami az elődökben megvolt: Lara Croft megengedhette, hogy kicsit szögletes legyen, de Perzsia hercegének ez nagyon rosszul állt. Nem is készült ehhez a programhoz közvetlen folytatás.

A brandet később Ubisoft vette át, és 2003-ban Sands of Time alcímű játékkal bemutatta, miként képzelik a sorozat harmadik generációját. Minden eddiginél több harc, látványos akrobatikus elemek (például falon futás) és egy egyedi, idővisszapörgetéssel operáló játékrendszer jellemezték a 21. század hercegét. A Warrior Within és a The Two Thrones alcímű folytatásokkal együtt egyértelműen sikeres volt ez az irány, de az utóbbi játéknál már lehetett érezni egy kis futószalagos mellékízt, ezért az Ubisoft – nagyon helyesen – úgy döntött, hogy az új konzolgenerációin tiszta lappal indul, és a Prince of Persia szérián is végrehajt egy generációváltást.



A harcok ezúttal sokkal kisebb hangsúlyt kapnak, és általában mindig csak egyetlen ellenfelünk lesz

Mivel a játék sokkal kevésbé lineáris, mint eddig, sok átvezető videó nem lesz, inkább csak a fontosabb karakterek, helyszínek, ellenfelek bemutatására szolgál (fent egy főellenség intrója látszik). Érdekes lesz, hogy miként oldják meg a nem-linearitásból fakadó problémákat, hisz például ha egy főellenfél leküzdése előtt megtisztítjuk az uralma alá eső területeket, az ellenfél sokkal gyengébb is lehet: adott esetben akár néhány speciális támadását is kiiktathatjuk ilyen módon. Máshol meg, ha például a felszabadítás közben hagyunk egy kis "szigetet" a fekete trutyi számára, a gonosz ott vonja össze erőit, azaz annak a területnek a kinézete is megváltozik, nehézsége is megnő.

A ROMLÁS VIRÁGAI

Jordan Mechner, a sorozat ősatyja néhány éve úgy nyilatkozott egy interjúban, hogy nem tetszik neki az az erőszakos irány, amerre a széria a Sands of Time két folytatásával elmozdult. Nos, Mechner úrnak bizonyára jobban bejön majd az új Prince of Persia, aminek tényleg ez a címe mindenféle alcím nélkül – a készítők ezzel is jelezték, hogy a játékmenetet tekintve kicsit visszanyúlnak a sorozat gyökereihez.

„A SOROZATOT NULLÁRÓL ÍRTÁK ÚJRA, NEM IS TUDJUK, MIÉRT PRINCE OF PERSIA A CÍME"

Mert bár megőrzik a Sands of Time által megteremtett akrobatikusságot, az arányok eltolódnak a harctól a felfedezés és általában a kalandelemek felé. Mattes, a producer azt mondta, hogy nagyjából a játék 20 százaléka lesz csihipuhi, 80 százalék pedig a minden más kategóriába sorolható. Ezen kívül a grandiózus, sok ellenséget felvonultató harcokat is elfelejthetjük, szinte kizárólag párbajokban lesz részünk, ami megint csak az 1989-es elődöt idézi.

Nagy különbség azonban, hogy az új PoP sokkal kevésbé lesz lineáris, mint bármelyik előző hercegesdi. Mattes ezzel kapcsolatban többször említette az Assassin's Creedet, ami egyébként a motorjával, az Anvillel is hozzájárult a játékhoz. „Kicsit olyan lesz a Prince of Persia nyitott világa, mint az Assassin's Creedben a városok közti királyság. Mehetsz, amerre akarsz, de többször kell majd ide-oda mászkálnod a céljaid között, és eldöntheted, hogy már bevált útvonalakon közlekedsz, amiket megtisztítottál már, vagy új, veszélyes utakat keresel, ahol még tombol a Romlás. Közben a világ is változik, ahogy a történet halad előre" – fogalmazott a producer.

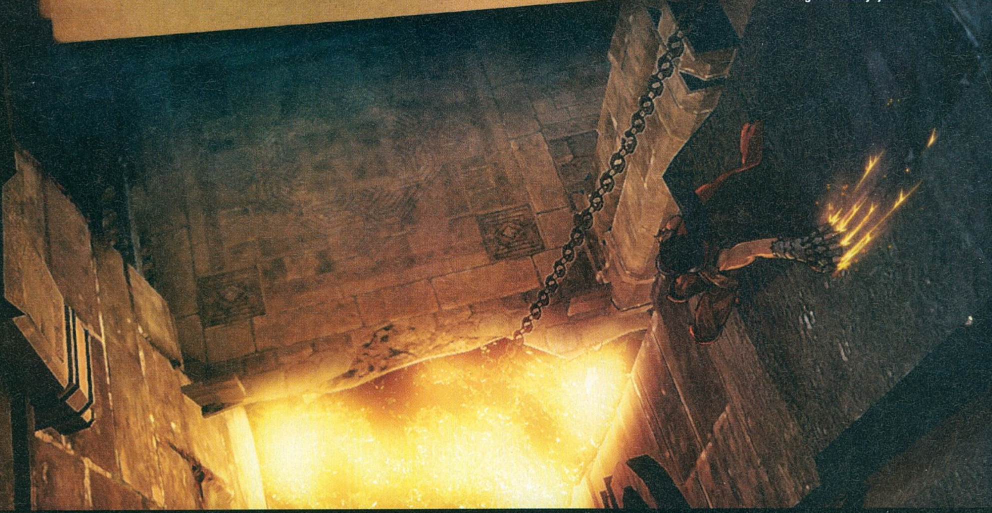
És hogy mi ez a titokzatos Romlás? Nos, a játék sztorijának egyik központi eleme. Mechner saját bevallása szerint az Indiana Jonesból és az 1001 éjszaka meséiből merített, amikor 19 éve megalkotta az első PoP-játékot. A negyedik generációban is a keleti elemek köszönnek vissza, de mesevilág helyett a perzsa mitológia fantasyhez közel álló kliséi ihlették meg a készítőket. Jó a rossz ellen, fény a sötétség ellen, vagy ahogy perzsáéknál mondják, Ormazd isten gonosz tesója, Ahriman ellen. Ormazd egyszer már lenyomta Ahrimant és bebörtönözte az Élet Fájába, őrzésével pedig kiválasztott harcosokat, ahurákat bízott meg. Hercegünk éppen akkor csöppen a történetbe, amikor Ahriman valahogy kiszabadul és elpusztítja a nevezetes fát. Hősünk ekkor még nem herceg, csak egy egyszerű vándor nemes lélekkel, aki vállalkozik arra, hogy a sötétséget terjesztő mételyt, a fizikálisan fekete taknyóként megjelenő Romlást megállítsa és leszámoljon Ahrimannal. Ebben egy ahura is a segítségére lesz, mégpedig egy nőnemű harcostárs.

Mágikus kesztyű

Az új Prince of Persia főszereplője nem egy nemes harcos, nem egy mesterek által tanított ifjú – sőt, még csak nem is herceg. Csak egy vándorló, olykor tolvajlásból élő srácról van szó, akit a kemény világ tanított meg a túlélésre. Épp ezért eszközei sem kifinomultak: fő alkalmatossága egy mívesen díszített vaskesztyű (csak a bal kézen), illetve egy kétélű kard. Utóbbihoz nem kell sok magyarázat, ám a kesztyű új húzás a sorozatban. Ez egyfelől védekező eszköz lesz a harcokban, egy jól időzített gombnyomással félreüthetünk sebesen érkező pengéket, talán még nyilakat is. Másfelől viszont az akrobatikus elemek jó részét is ezzel adhatjuk elő: lecsúszhatunk, vagy épp felpakaszkodhatunk vele a falakon.

AMIKOR A GYENGÉBB NEM ERŐSEBB

A bájos hölgyet Elikának hívják, és közvetlenül nem irányíthatjuk majd, mindig a MI mozgatja a herceg környezetében. Marquez a Száz év magányban így írja le Irgalmas Szent Zsófiát: „a lánynak megvolt az a ritka jó tulajdonsága, hogy igazában csak a kellő pillanatban létezett.” No, Elika is hasonló jószág: nincsenek igényei, nem kell megmenteni, kísérgetni, etetni, vigyázni rá (ahuraként ugyanis legyőzhetetlen), viszont ha megnyomjuk a „gáz van, Elika, segíts” gombot, azonnal jön és a helyzettől függően beszáll az akcióba. A felfedezős részeknél ez jelentheti azt, hogy vele elérhetünk olyan helyeket, amiket egyedül nem, esetleg néhány fejtörőt csak vele együtt oldhatunk meg. Ezen kívül iránytűként is fog szolgálni, Elika jelentős mágikus képességei közül ugyanis csak a legegyszerűbb, hogy megidéz egy fénycsóvát, ami legköze-



A herceg (aki egyébként ebben a részben nem is herceg) legfőbb eszköze a mágikus kesztyűje lesz

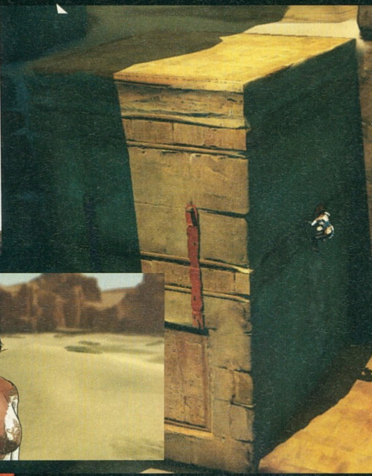
A bonyolultabb műveletek sikeres végrehajtását a program látványos kameranézetekkel jutalmazza

Tényleg arabos a herceg társadalmi berendezkedése: az asszony csak az ura mögött haladhat. Igaz, a csador nem kötelező, aminek Elika arca láttán igencsak örülünk

lebbi küldetéscélunk felé mutatja az utat.
A harcok során a lány brutális kombókkal járul hozzá Perzsia felvirágzásához: Mattes példaként egy olyan mozdulatsort említett, amelyben a herceg egyszerűen hozzávágja Elikát az ellenfélhez. A párbajok során a kamera ráközelít majd a harcoló felekre, átmenetileg a Dead or Alive-szerű verekedős játékok felé térítve el a játékélményt, és ekkor lehet Elikával olyan páros kombókat összehozni, amik fittyet hánynak a newtoni fizika törvényeire. „A Final Fantasy VII: Advent Children című film jó példa az elképzeléseinkre, mi is drámai harcokat szeretnénk látni hasonló kamerakezeléssel és valóságtól elrugaszkodott, ám hihetetlenül látványos mozdulatokkal" – magyarázta Mattes.
Természetesen mindehhez a herceg is hozzájárul majd a maga eszköztárával, például brutális páncélkesztyűjével, ami nem csak a harcokban tesz majd jó szolgálatot, hanem például magasabb sziklaormokról is lecsúszhatunk a használatával. Talán ebből is látszik, hogy ez a negyedik generációs herceg emlékeztet legkevésbé az eredetire: fantasybe illő, páncélkesztyűs hős, akinek egy legyőzhetetlen varázslónő a spanja – újabb merész húzás a brand megreformálásában. Hogy Elika és a herceg között lesz-e szerelmi szál, még nem tudni, a készítők sejtelmesen hallgatnak erről.

MOZGÓ STORYBOARDOK

Feltétlenül szót kell ejteni a játék külcsínéről, ugyanis ez is nagyon eltér majd az eddig megszokottól, bármelyik PoP-játékhoz is viszonyítjuk. „Amikor befejeztük a The Two Thronest, a művészeti rendezőnk azt mondta, hogy valószínűleg nekünk vannak a legjobb illusztrátoraink az iparban, és felvetette, hogy miért nem elevenítjük meg a rajzainkat és festményeinket. Könnyen meggyőzött, mert a Prince of Persia világa olyan gazdag és különleges, hogy bűn lenne fotorealisztikus képekben megjeleníteni" – mondta a játék producere ezzel kapcsolatban. Valahogy így született meg az, a készítők által illusztratívnak nevezett stílus, ami miatt a screenshotok játékból vett képek helyett inkább nagyon igényes storyboardokra, színes vázlatokra emlékeztetnek – de tévedés ne essék, a játék így fog kinézni. Kevesebb agyonrenderelt modell és csilli-villi effekt – cserébe annál több rajz- és festményszerű felület. Emellett persze a grafikusok kihasználták az új konzolgenerációban és a legerősebb PC-kben megbújó vasat is: minden eddiginél nagyobb játéktereket



járhatunk és láthatunk be, az új herceg pedig tizenháromszor annyi poligonból áll össze, mint az előző. Fontos lépés az is, hogy az animációk elkészítése során a készítők teljesen elfelejtették a motion capture-t: kézzel gyártottak minden egyes mozdulatsort, hogy a fentebb említett, kicsit mangás drámai hatás minél jobban átjöjjön a harcokban.

RESETELT HERCEG

Nem kis kockázatot vállalt a Ubisoft, amikor úgy döntött, hogy alapvető változtatásokkal újítja meg a brandet. Az ezeregy éjszaka mesebeli hercegét elfelejthetjük, de a SoT-mal induló trilógia akcióhős hercege is a múlté. Amit kapunk, egy kicsit a japán rajzfilmek, kicsit a fantasy felé húzó, a videojátékokban szokatlan technikával megjelenített vándor egy ellentmondásos segítő karakterrel.

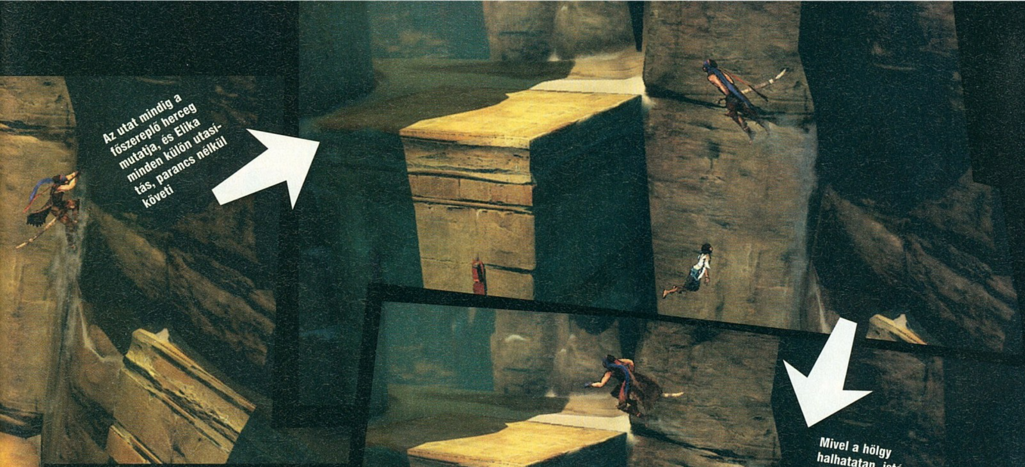
'89

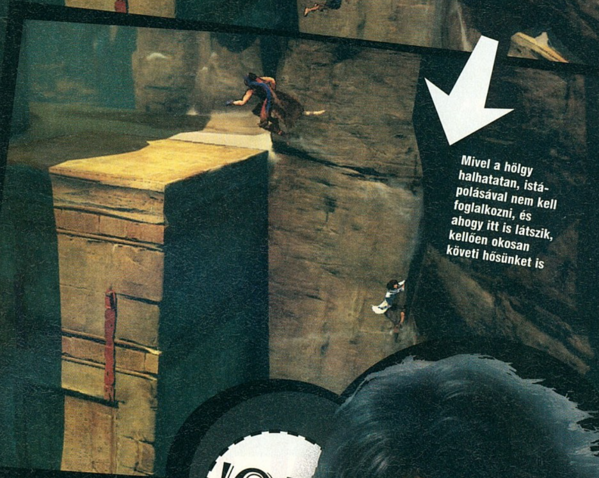
'93

'99

Hercegkronológia

Perzsia hercege az elmúlt évek során már annyi alakban és formában számolt le az országa ellenségeivel, hogy azt szinte követni is nehéz. 1989-ben még csak pár pixelt magára öltve kardozott, tíz évvel később pedig poligonformát öltve kaszabolt. És aztán jött a 2003-tól 2005-ig tartó három év, ahol játékról játékra stílust váltott: vidám srácból előbb emo, majd pszicho vált.





A Tomb Raider széria esetében már láthattuk, hogy az ilyen forradalmak hajlamosak elbukni, az Angel of Darknessben szereplő Kurtis pedig remek példa arra, hogy egy segítő karakter mennyit ronthat a játékon. Ben Mattes producer azonban nagyon magabiztosan azt mondta, hogy az állását merné tenni arra, hogy az új Prince of Persia a Sands of Time- irányvonal rajongóinak is bejön majd.

„Mert mi tette különlegessé az előző trilógiát? Nem hiszem, hogy a bűvészkedés az idő homokjával vagy az a tény, hogy ténylegegy herceget irányíthattál. A PoP lényege inkább a harc, az akrobatikus elemek és fejtörők megfelelő elegye jó sztorival és karakterekkel. Amíg ehhez hűek vagyunk, szerintem olyanra festjük a falakat, amilyenre akarjuk" – fogalmazott Mattes. Azt ugyanakkor elismerte, hogy ebben az elegyben kétségtelenül eltolódtak kicsit az arányok. Október környékén meglátjuk, hogy az új recept a készítők arcába robban vagy a Ubisoft alkimistáinak megint sikerül aranyat kotyvasztaniuk...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 60%

VÁRHATÓ SIKER 90

A Ubisoft mostanában hajlamos elhalasztani vagy átalakítani egy játékot, ha az az adott állapotban nem üti meg a mércét. Ez igen örvendetes, hisz így az olyan bejáratott hősök, mint a herceg (vagy akár Sam Fisher) is mindig meg tudnak újulni. És ezúttal úgy tűnik, ez jól sül el!

STÖKI

PRO: Minden újítás, minden ígéret nagyon szimpatikus egyelőre

KONTRA: Reméljük minden a gyakorlatban is beválik

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

Brutális jövőkép írta · Grath

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2

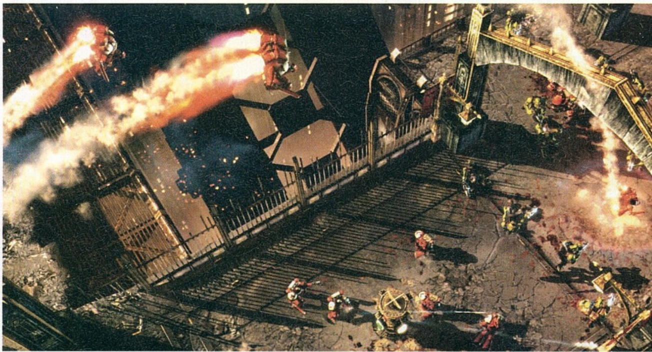
fejlesztő > Relic kiadó > THQ web > dawnofwar2.com

A Relic az innovatív stratégiai játékok mestere, a kanadai fejlesztők első alkotása például a Homeworld volt, ami megmutatta, milyen is, ha egy stratégia igazán három dimenzióban kap helyet. Ezt követte az egységszerkesztővel ellátott Impossible Creature, majd a Homerworld folytatása. Állandó kiadójuk, a THQ ekkor biztosra ment és felvásárolta őket. A tízmilliós ügylet után a Relic megtáltosodott, hisz elkészítették az első Dawn of Wart, majd a szuperlátványos Company of Heroest. A két játék elég sikeres lett ahhoz, hogy összesen négy kiegészítő jelenjen meg hozzájuk... Most a Relic az előbbi folytatásán dolgozik (lásd alább), de egyre több a célzás, miszerint szívesen visszatérnének a Homeworld világába is...

„Mekkora baromság már, hogy a játékos barakkot épít, amiből hipp-hopp előbukkan egy csapat űrgárdista, akiket aztán minden további elpazarolt gondolat nélkül küldött az ellenséges tűz kellős közepébe. Az űrgárdisták nem ilyenek. A Warhammer 40K nem ilyen!" Az idézet nem valami, az első Dawn of Wart a földbe döngölő újságíró tollából származik, hanem a játék – és a folytatás – vezető designere, Jonny Ebert száján szaladt ki. Igen, a Dawn of War 2 alapvető változásokat hoz a rendszerbe, tulajdonképpen csak az idő és a környezet, no meg a háború résztvevői nem változtak.

ÚJÍTÁSOK KORA

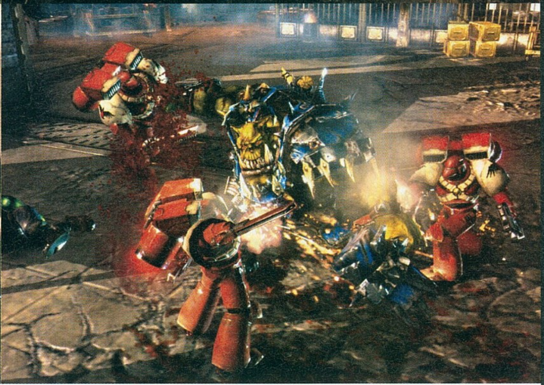
De mi is volt a baj a fenti recepttel? Az, hogy a már-már archaikussá váló RTS szisztémát alkalmazta: nyersanyagot gyűjtesz, bázist építesz, sereget toborzol és megindulsz. Jonny Ebert ezt így utólag visszanézve elviselhetetlennek tartja, úgyhogy most ki akarja köszörülni a – szerintünk nem létező – csorbát csapata múltján: új utakra akarja vinni az RTS-eket. Éppen ezért a Dawn of War 2 egy merész húzással messzire hajítja az egész koncepciót, és ebben a stratégiában már egyáltalán nem lesznek építhető bázisok, felhúzható építmények. Persze ez nem egy abszolút újdonság, elvégre sok játékban láttunk már hasonlót (ha máshogy nem, hát egy-két lopakodós küldetés erejéig), de a Relic mindent e szabálynak rendel alá, minden újítás ebből a húzásból következik.



38K év múlva a magasugrás sportág szabályai enyhén átalakulnak...

Amikor lesújt az anyahajóról megeresztett energiaágyú, jobb nem a közelben lenni

Az űrgárdisták Dreadnought lépegetői nem csak ősi és szent gépezetek, de alkalmasak az orkok erdejében történő ösvényvágásra is



Mivel legfeljebb hat szakaszunk lehet egyszerre a játékban (amik persze egyenként szintén nagyjából ugyanennyi főből állnak), valamit kellett kezdeni az unalommal, azzal, hogy a kevés egység kevés lehetőséget jelent. Így aztán rengeteg úton-módon szerezhetünk különféle bónuszokat adó tárgyakat, melyekkel küldetésről küldetésre átalakíthatjuk a taktikánkat. Teljesen más fegyvert érdemes vinni, ha tömegesen támadó orkok ellen megyünk, mint amikor egy kis létszámú, de fürge és okos elda kommandót kell elkapnunk. Ezek a tárgyak jöhetnek különféle küldetések megoldásából vagy főellenségek legyőzéséből. Lesznek ezek között páncélok és fegyverek, ráadásul ez utóbbiak a savokádó láncfűrésztől egészen a vállról indítható plazmaütegig terjednek, így tényleg kismillió taktikai felállás hozható fel ugyanabból a csapatból.

„A Dawn of War 2 legnagyobb húzásai az építkezés teljes eltörlése és a kooperatív kampány bevezetése"

Említettük az elején, hogy az RTS-ekben a játékosok a nevesített karaktereken kívül hajlamosak minden egységet egyszerűen pótolható ágyútöltelékként kezelni. Mivel itt igen szűkösek az utánpótlást illető erőforrásaink (egyelőre nem árulták el, hogy a halált miként kezelik a játékban, remélhetőleg azonban megbocsátóbban, mint a legendásan kegyetlen régi Warhammer Fantasy játékokban), erről már alapból nem lehet szó, ráadásul ugye itt mindenki folyamatosan fejlődik, tápos tárgyakat hurcolásznak, úgyhogy tényleg mindenkire ügyelni kell. Ráadásul a Relic még egy pszichológiai fegyvert is bevet: mivel minden felmérés szerint a játékosok automatikusan kötődnek a nevesített karakterekhez, ezúttal minden egyes katonának lesz neve, egyedi arcvonásai, és ha belefér a fejlesztők idejébe, még háttértörténete is. Sőt, a szakaszvezérek kommentálják is egymás, illetve az ellenfél felszerelését, így, ha figyelünk embereink szövegelésére, még tippeket is kaphatunk, hogy mivel is készül az ellenfél (persze minden extra tárgy látszik játék közben is, de adott esetben nehéz eldönteni, hogy az a puska most plazmát köp, vagy területre ható hangfegyverről van szó). Az mindenesetre biztos, hogy ugyan néhány kisebb rangú katona elvesztése még elfogadható, de a szakaszok vezérei nélkül bukjuk a küldetés teljesítésének lehetőségét, legalábbis a küldetések túlnyomó részében (adott esetben elfogadható lesz néhány karakter feláldozása).

Games Workshop, az orkügyi tanácsadó

A Games Workshop az a cég, amely annak idején kitalálta a Warhammer táblás játékot (aminek egyébként nemsokára jelenik meg a forradalminak szánt ötödik kiadása). A játék népszerűsítése érdekében felfogadtak néhány írót, akik aztán regényeikkel próbálták felkelteni a figyelmet az új sci-fi világ iránt. Különösen Ian Watson Űrgárdistája és Inkvizítor-trilógiája tűnt ki ezek közül, amely már-már morbid brutalitásával és félelmetesen komor jövőképével azonnal meghódította a műfaj kedvelőit. A Games Workshop hamar felismerte, hogy mekkora erő rejlik a rajongókban, ezért minden Warhammerrel kapcsolatos könyvet vagy éppen játékot maximálisan ellenőriznek. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy az adott játék mindig jó, viszont az tuti, hogy mind a legmesszemenőbbekig hű az univerzum múltjához, a világ hagyományaihoz. Ez az ellenőrzési folyamat a Dawn of War 2 elkészültében is részt vesz, így szúrtak ki például egy teleportáló űrgárdista egységet, amelyet azonnali hatállyal kitiltottak a játékból.

Lesznek járművek, ám jelentőségük az eddigieknél kisebb lesz, és légi, valamint vízi gépezetekről teljesen le kell mondanunk. Igaz, a katonák jet-packje továbbra is alapfelszereltség, szóval azért nem maradunk teljesen égi élmények nélkül... A méretarányok végre pontosak lesznek, így, méltóan a Warhammer 40K univerzum hagyományaihoz, egész hatalmas monstrumokkal is szembenézhetünk.

GALAXIS ÚTIKALAUZ ŰRGÁRDISTÁKNAK

A játék alapkoncepciója tehát a „kevesen sokak ellen", nem véletlen, hogy a fejlesztők sűrűn hivatkoznak a 300 című filmre, melynek heroikus, már-már túlzóan tesztoszteronszagú hangulatát akarják átmenteni a játékba. A konkrét sztoriról ugyan még semmit nem tudni, de a Warhammer 40K világa ugye épp erről szól: adott az Istencsászár zászlaja alatt összegyűlt emberiség, melyet az űr minden oldaláról fenyegetnek a tiranidák, a démonimádók, az orkok, az eldák, a Káosz erői, mutánsok és szörnyetegek és félistenek és idegen fajok.

A játékmenet talán sokak meglepetésére nemlineáris lesz, azaz a StarCraft 2 emberi kampányához hasonlóan itt is adott a galaxis egy szeglete, rajta néhány tucat bolygóval, űrállomással, miegyébbel, és mindenhonnan záporoznak az üzenetek a kommandónkat szállító anyahajó felé. Ki segítséget kér, ki fenyeget, az azonban mindig áll, hogy két-három helyre is leszállhatunk, hogy teljesítsük a vonatkozó küldetést – ám mindennek meg lesz a maga következménye. Lehetséges például, hogy egy bolygó két városa is segítséget kér, és nekünk kell választani, hogy hová vonulunk be. Vagy ha egy előretolt bázist lerohannak az orkok, akkor dönthetünk, hogy beszállunk-e a balhéba, vagy hagyjuk az egészet. Előbbi esetben megmenekül a katonaságunk, ráadásul a főellenség legyőzésével elvehetjük annak extrém erős puskáját, viszont lehet, hogy ezen feldühödik az ork főgóré, és kétszeres erővel csap le pár hónap múlva ugyanoda.

A KÜZDELEM ESSZENCIÁJA

A Dawn of War 2 alatt a kibővített Essence 2.0 motor dübörög, ami rengeteg dologgal bővült, mióta utoljára láttuk a Company of Heroesban. A játék kis túlzással úgy néz ki, mint az első rész kellemesen véres intrója – igaz, poligonszámban még nem tartunk ott, de a fények és az effektek tekintetében már majdnem teljes az egyezés. Megjelentek a valós idejű árnyékok és a HDR bevilágítás, a DirectX 10 natív támogatása, de ennél sokkal fontosabb, hogy integrálták a csomagba a Havok fizikai motort, és ráadásként azt összedrótozták a mesterséges intelligenciáért felelős modulokkal. Így aztán nem csak szétlőhetünk mindent a világban, a darabok nem csak eltűnnek az örök poligonvadászmezőkre, hanem ott maradnak a földön, potenciális fedezékképpen.

Igen, a fedezék megint kiemelt fontosságú lesz, még inkább, mint a Company of Heroesban. Az egységek persze most is automatikusan óvatosan mennek előre (kivéve, ha a roham parancsot kapták meg), és tűz esetén azonnal védelem után néznek, de az az igazi, ha mi adjuk ki nekik a védett helyre vonulás parancsát. Egy jól megválasztott fedezék a sebzések akár 90%-át is felfoghatja, így egy jól beásott szakasz egész seregeket tud feltartani. Ráadásul fedezéknek számítanak az épületek is, hiszen embereink végre el tudják azokat foglalni, hogy az emeleti ablakokon vagy éppen ajtókon lövöldözzenek kifelé, megteremtve így a tökéletes helyzeti előnyt.

Persze a fizika a robbanásoknál is vicces helyzeteket teremthet, hisz az ilyen hatalmas erő által elkapott katonák egyszerűen elrepülnek. Ha beleütköznek valamibe, arra bizony hatással vannak – és kevés olyan dolog van, ami jól bírja mondjuk egy féltonnás ork támadó

becsapódását. Bizony, a kerítések porrá zúzódnak, a házfalakon méretes luk keletkezik, a haverokat pedig letarolja egy ilyen élő lőszer. És mi is lenne alkalmasabb egy robbanás előidézésére, mint egy, a bolygó körül keringő anyahajóból elindított energiasugár...

Egyelőre a multiplayer módokról még nem beszéltek, pedig bőszen dolgoznak rajta, majdnem ugyanolyan hevesen, mint az egyjátékos porción. Már csak azért is, mert az eddig két bejelentett játszható faj története – vagyis az űrgárdistáké és az orkoké – játszható lesz egyszerre két játékos számára is; igen, a kooperatív mód csodái végre elérték ezt a játékstílust is. Érdekes, hogy azt ugyan már előre tudni, hogy a többi faj sztorija nem lesz elérhető kooperatív módban, arról azonban mélyen hallgatnak a fejlesztők, hogy egész pontosan mit is értenek ezen a „többi fajon". Mivel az első rész három kiegészítő után már kilenc játszható fajt kínál, itt is vannak elvárásaink, és mi a magunk részéről az eldákat és valami káosz-erőt biztosra veszünk.

A megjelenés az első beszámolók szerint 2009 első negyedéve, majd első fele volt, ma meg már egyszerűen csak 2009-ről beszél mindenki, úgyhogy nem tudjuk, mikor kerülhetünk vissza a Warhammer 40K brutális, morbid, ámde hihetetlenül izgalmas világába. És persze ezzel nem lesz vége az utazásnak: ahogy a Relic-et ismerjük, sorra jönnek majd az igen tartalmas kiegészítők, és valamikor 2010-2011 táján megjelenhet talán a Warhammer 40K MMO játék is. Áldassék az Istencsászár neve!

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 50%

VÁRHATÓ SIKER 95

A Dawn of War nem csak jó játék volt, de rendkívül sikeres is – így a pletykák igaznak bizonyultak, és tényleg készül a második rész. Mi minden ígéret betartásának örülnénk, hiszen az eddigi információk és képek alapján a játék remek lesz. Csak épp mikor...?

GRATH

PRO: Mindennel elégedettek vagyunk, az Istencsászárnak hála

KONTRA: Miért kell még ennyit várni?

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009

3...2...1

FELKÉSZÜLTÉL? EZ MOST ÉLET HALÁL KÉRDÉSE HOGY TE LÉGY A LEGGYORSABB ÉS NE KÉSD LE A NYÁR LEGNAGYOBB BULIJÁT! IRÁNY A

gurucamp !

PROGRAMOK:

Bemutatkozó est
Gitar Hero és Rock Band verseny
Exkluzív játékbemutatók
Vendégek a szakmából
Guru Team előadás: A PC-s játékok jövője. – Ajándék szoftver sorsolás
Guru Team előadás: A konzolok egyeduralma /PS3, Xbox 360, PSP, DS. Wii/ ajándék szoftver sorsolás
Guru Team előadás: Manga, Anime, Mozi, társasjáték nyereményekkel
PC GURU LIVE TV verseny: készítsd el a saját mozidat
Győzd le a Guru Teamet: Call of Duty 4 verseny
StarCraft, Doom, World of Warcraft társas
Szalonnasütés, strandolás, bográcsozás, számháború

FELTÉTLENÜL HOZZÁTOK KEDVENC GÉPETEKET!

IDŐPONT:
2008. AUGUSZTUS 11-16.

HELYSZÍN:
BALATONALMÁDI-KÁPTALANFÜRED

INFO:
www.pcguru.hu/tabor

Hol késnek az online játékok? írta · Grath

AZ MMO műfaj jövője

A z MMO játékok mostanában talán a legnépszerűbb műfajt jelentik PC-n. A WoW rég túl van a tízmilliós bázison, az Age of Conan villámgyorsan elérte az egymillió előfizetőt és legalább ötven ilyen program készül elnyerni a játékosok kegyeit. Igaz, a rendkívüli összetettség miatt e játékok rengeteget késnek, sokszor éveket is. Mivel ez a helyzet néhány általunk igencsak várt MMO-val, kicsit utánanéztünk, hol is késlekednek ezek...

AION Tower of Eternity

Bejelentés: 2006. április
Eredeti megjelenési dátum: 2007. első fele
Jelenlegi megjelenési dátum: 2008 vége

Az Aion az első generációs CryEngine segítségével készül, és ennek köszönhetően máshogy is néz ki, mint a szokvány nyugati játékok. Itt éteri szépségű karakterek csapnak össze fura szörnyetegekkel egy világban, mely egy gömb belső felszínén játszódik.

A karakterek a tizedik szinttől kezdve repülni is tudnak, ami a gyakorlatban különleges támadások előadására, illetve másképp megközelíthetetlen helyek elérésére ad lehetőséget. A legutóbbi, 2007-es hírek szerint 10 karakterkaszt lesz megjelenéskor a játékban, melyek ugyan mind a két játszható faj számára elérhetőek lesznek, de kisebb-nagyobb eltérésekkel. Emellett ott vannak a Balaur hüllőlények: ezek az NPC-k néha segítenek, néha ellened vonulnak, attól függően, hogy a szerver hatalmi viszonyai épp hogyan állnak.

A klánok közti harc is fontos lesz, de főként csak a szintkorlát elérése után. Ekkor a karakterek átköltözhetnek az abyssba, a helyi pokolba, ahol folyamatos harc dúl a hatalmas és nyersanyagokat biztosító kastélyok feletti uralomért – e viadalokban vehetünk részt karakterünkkel. Egy másik egyedi húzás, hogy fegyvereink és páncéljaink kinézetét megtartva kovácsoljunk egy jobb tulajdonságú eszközt, vagyis ha akarjuk, kardunk az egész játékban végig ugyanúgy fog kinézni, pedig a tudása közben akár százszor is megváltozhat.

AION 80%
KÉSZÜLTSÉG:

Már jó egy évet késett, és amilyen csend van a program körül, nagyon úgy tűnik, hogy a halasztásoknak még nincs vége. A mi megjelenési tippünk: 2009 első negyedéve.

HUXLEY

Bejelentés: 2005. május
Eredeti megjelenési dátum: 2006 vége
Jelenlegi megjelenési dátum: 2008 vége

A Huxley eltér a többi itt bemutatott MMO szerepjátéktól, hisz ez egy vérbeli akcióprogram lesz, egy online FPS. Köszönhetően az Unreal motornak, a grafikával nem lesz baj, és a játékmenet is olyan pörgősnek ígérkezik, mint amilyen az Unreal Tournamentek – csak persze itt nincs vége a játéknak minden tizedik frag után. Nem, itt minden szerveren

Már három esztendeje annak, hogy az NCsoft az E3-on büszkén bemutatta az azt követő év nagy durranásának szánt PC-X360 kompatibilis MMO FPS-t. Azóta kiderült, hogy túl nagyot akart a koreai szarka. A mi megjelenési tippünk: 2009 eleje.

KÉSZÜLTSÉG:
HUXLEY 75%

lesz két hatalmas város, mindegyik körülbelül 5000 játékos otthona, a környező területeken pedig rengeteg szörny rohangál, és persze az ősi ellenség, azaz a másik város lakosai.

A Huxley hatalmas ütközeteket tesz lehetővé, a hatalmas csataterek több zónából állnak, melyeken egyenként 100 vs 100 küzdelmek is folyhatnak, a végjátékban már járművekkel és tömegpusztító fegyverekkel feldobva. A jelenlegi tervek szerint a célzás is rendkívül fontos lesz, azaz egy ügyes játékos leteríthet egy 15 szinttel magasabb, ám lassabb, ügyetlenebb ellenfelet is.

Persze a szintlépés is jár előnyökkel, hiszen a páncélunkba rakható skillek száma szintlépéssel folyamatosan nő. A két faj (két-két alfajjal) összesen három kaszt valamelyikét választhatja, de a CoD4 perk-rendszeréhez hasonló megoldással tényleg eltérő karaktereket hozhatunk össze. Készíthetünk láthatatlan mesterlövészt, vagy ordenáré mennyiségű HP-val rendelkező élő tankot is... 30. szinttől kezdve saját fegyvereket is készíthetünk, vagy a meglévőket módosíthatjuk – a jelenleg is zajló koreai bétateszt sztárja például a területre ható fegyverek fantáziadús legjobbika: a méregkapszulákkal kombinált rakétákat eregető fegyvermonstrum.

The AGENCY

Bejelentés: 2007. február

Eredeti megjelenési dátum: 2008

Jelenlegi megjelenési dátum: ?

Az Agency lehet a Sony Online megváltása – hisz a cég jelenleg hét nem túl sikeres MMO-t üzemeltet. Ezúttal nem egy fantasy vagy sci-fi világba kalandozhatunk el, hanem a Bond- vagy Bourne-filmekből ismerős mai ügynökök közé léphetünk be. Felejtsd el az Alpha Protocol szürkésbarna ultrakomolyságát, ez egy kicsit rajzfilmes grafikával ellátott, sok minijátékot (kaszinók, beépített játéktermek) tartalmazó MMO lesz.

Két ügynökség egyikébe léphetünk be: az egyik trükköket, a másik böszme nagy fegyvereket használ szívesen. Összesen három fő játékszerep lesz a programban, mindegyikben két specializációs lehetőséggel – viszont egy egyszerű ruhaváltással bármikor kasztot cserélhetünk, ha a helyzet úgy kívánja.

Az Agencyben nekünk kell majd célozni, de ügyességünk mellett képességeink és beosztottjaink is nagy szerephez jutnak majd. A beosztott ügynökökből vagy 500 lesz a játékban, és ha egyet megszerzünk, akkor küldetések között, vagy épp alatt különféle bónuszokat adhatnak, vagy akár meg is jelenhetnek. Ez robbantani tud, az mindig hoz lőszert, amaz elcsábítja az őröket, emez meg kitűnően vezeti a menekülésre szolgáló kocsikat – lesz, akinek pénz kell, másnak küldetés, a harmadik meg mondjuk csak száz alkalommal bevethető, utána lelécel. Ja, és ha sürgős küldetés van, a játék SMS-ben és emailban is riaszthat minket, ha megengedjük neki ezt az indiszkréciót!

A Sony Online-ra ráférne már egy igazi siker, és az Agency jónak is tűnik. Kár, hogy megjelenési dátumról jelenleg senki nem beszél. A mi megjelenési tippünk: 2009 második fele.

KÉSZÜLTSÉG:

THE AGENCY 50%

WARHAMMER Online

Bejelentés: 2005. május

Eredeti megjelenési dátum: 2007. első fele

Jelenlegi megjelenési dátum: 2008. ősz

Nehéz úgy beszélni a Warhammer Online-ról, hogy ne kerüljön szóba, mennyire hasonlít a World of Warcrafthoz: klasszikus fantasy tájak, orkok ütik az elfeket, azok a goblinokat, azok meg a törpéket. Mindenki szintet lép, extra képességeket szerez, egyre táposabbá válik, a végjátékban pedig a szólózásról a hangsúly átkerül a birodalmak közti küzdelemre (vagyis a PvP-re) és a legdurvább labirintusok ismételt és ismételt és ismételt kifosztására.

A legnagyobb különbség azonban a két játék között az, hogy itt végeredményben minden a PvP-ről szól. Akár alacsony szinten gyűjtesz gyíkfüleket a faludnak, akár később versz le ellenséges mágusokat, akár a maximum 40. szinten szervezed az ellenséges főváros elleni végső támadást, folyamatosan pontokat gyűjtesz a birodalmadnak, hogy megsemmisíthesd az ellenséget. A főváros ostroma a legdurvább dolog a játékban: kirabolhatjuk a kereskedőket, megszentségteleníthetjük a templomokat, illetve egy brutálisan durva csatában akár a királyt is lenyomhatjuk.

A játék ilyenkor nem áll vissza alaphelyzetbe, a legyőzötteknek e kétségbeejtő helyzetből mindenféle speciális küldetések elvégzésével kell feltámadnia, újjáépíteni a várost, aztán, ha a Warhammer istenei is úgy akarják, megpróbálhatnak visszacsapni. Két birodalom, hat faj, mindhez négy-négy specializált kaszt – nem véletlen, hogy milliók várják a játékot!

WAR 90%

KÉSZÜLTSÉG:

Ha akad MMO, melynek sikerese talán megközelítheti a WoW-ét, akkor az a WAR. Tovább már nem halaszthatják, így a mi megjelenési tippünk az idei év legvége.

VELVET ASSASSIN

írta • Darths

fejlesztő > Replay kiadó > Gamecock web > www.sabotage1943.com

Pár hete kint jártam Németországban, azon belül is Hamburgban, ahol a Replay fejlesztőstúdió tartott egy komolyabb bemutatót készülő játékuk, a Velvet Assassin kapcsán. A házigazdák rendkívül készségesek voltak, miután leszállt a repülőgépünk, szinte azonnal vittek mindenkit egy helyi nívós szórakozóhelyre, ahol a fejlesztőcsapat krémje már nagyban vedelte a jéghideg söröket. Az éjszakába nyúló bulit követően másnap jött a lényeg, amellett, hogy elvittek bennünket pár igencsak érdekes helyre, betekintést nyerhettünk a játékba és meginterjúvolhattuk a Replay vezérigazgatóját, Marc Moehringet, aki inkább általános kérdésekben tudott segíteni, illetve Sascha Jungnickel kreatív igazgatót és egyben a Velvet Assassin ődesignerét, aki viszont a játék minden apró részletét ismerte.

pc guru: Szervusz, az imént ért véget a prezentáció, melyben egy külső nézetből irányítható lopakodós játékot láthattunk, amolyan Splinter Cell-módra, csak épp második világháborús köntösben. Kérlek, mesélj bővebben a játékmenetről és a sztoriról!

MM: Üdvözlet a PC Guru olvasóinak! Először is szó sincs utánzatról, csupán mi is egy lopakodás-centrikus játékot készítünk, ám ahogy mondtad, második világháborús közegben. A főhős személyét egy valódi kémnő ihlette, nevezetesen a brit és francia felmenőkkel rendelkező Violette Szabo, aki komoly eredményeket ért el a háborúban és rengeteg kitüntetést kapott halála után – ugyanis az egyik küldetésén elfogták, majd kivégezték. Ugyan nem teljesen az ő élettörténetét kell majd végigjátszani, de igyekeztünk a lehető legtöbb információt öszszegyűjteni róla és módszereiről – ő amúgy Violette Summersként fog megjelenni a játékban. Maga a történetmesélési metódus viszszaemlékezésekre épül, ugyanis Violette kórházban van, méghozzá elég rossz bőrben, nekünk pedig az emlékeit kell visszahoznunk úgy, hogy felelevenítjük, azaz lejátszuk korábbi küldetéseit.

Tipikus lopakodós játék: baromi jól néz ki, de a rengeteg árnyék miatt nem nagyon látni

pc guru: Jól hangzik, egy belevaló női főhős, akinek ráadásul magyar vonatkozása is kell, hogy legyen, hiszen a Szabo vezetéknév magáért beszél. Tudsz erről valamit?

MM: Igen, a hölgy férje magyar származású volt, innen a név, de ezt a játékban elhagytuk, mert külföldön nem túl hangzatos, így lett belőle Summers.

pc guru: Úgy tudom, eleinte nem Velvet Assassinnak hívták a játékot, mesélj erről...

MM: [Nevet] Igen, így van, korábban Sabotage-nak neveztük el, de ezzel kisebb jogi problémákba ütköztünk a Pandemic-kel és az EA-vel a Saboteur játékuk kapcsán, és hosszas levélváltásokat követően lemondtunk a címről. Csak utólag kellemes sztori...

pc guru: Térjünk át a játékmenetre. A prezentációban látottak alapján egyelőre nem mondment végig. Főként a rejtőzködés döbbentett meg: fényes nappal, egy fal nyújtotta árnyék láthatatlanná tett bennünket – ez a végleges verzióban is így lesz?

SJ: [Nevet] Pont ettől tartottam, hogy ez a bemutató megzavarja majd az újságírókat. Felépítettük a játékot, az alapokkal gyakorlatilag kész vagyunk, ami ezután jön, az pont a kiegyensúlyozás, illetve maga a finomhangolás, például rendesen belőni, hogy egy katona milyen fényviszonyok közepette legyen képes hozzátartozóihoz írott hazavágyó leveleiből szemezgettünk a háttérinformációkhoz. Élethű és részletgazdag helyszíneket teremtettünk, kihasználva a rettentően fontos szerepet játszó fényjátékot – ugyebár az árnyék és a rejtőzködés a főhősnő elsődleges fegyverei.

pc guru: Mi újság a felszerelésekkel, illetve a fegyverekkel?

SJ: Lesz shotgununk – ami az én személyes kedvencem –, lesz többféle pisztoly (hangtompítós vagy éppen nagyobb kaliberű, ám hangosabb stb.), távcsöves puska, aztán találhatunk gépfegyvereket, repesz- és füstgránátot. Lángszórót is a nyakunkba akaszthatunk, de az igazi kincs a kés, melyet a közeli kivégzéseknél használhatunk kreatív módokon.

Hogy a ruhafetisiszták igényei is kielégíttessenek, Violet rengeteg álruhát ölt a játék során, lesz német légikísérőtől neglizsés szende lányig minden

hatnám, hogy minden megragadott. Ugyan remekül muzsikál a házi készítésű grafikus motorotok és tényleg festői helyszíneken járhattunk, de a lopakodás számomra kicsit egysíkúnak tűnt. Csak settenkedünk az árnyékben, odaosonunk egy katonához, és kivégezzük – ez észlelni Violette-et. Úgyhogy a válaszom: nem, a végleges verzióban nem lesz ilyen. Ráadásul a morfium használata is nagyot dob az élményen, hiszen szorult helyzetben ezt elsütve az idő majdhogynem megáll és csak a főhős tud normál sebességgel mozogni. Ilyenkor elbújhatunk, vagy éppenséggel kivégezhetjük a ránk törő ellenfeleket, amíg tart a hatása.

Az, hogy a lopakodás egyelőre nem volt változatos, csupán annak köszönhető, hogy a körülbelül 50 különböző közeli kivégzés közül még csak pár volt benne a bemutatóra készített verzióban, illetve aki prezentálta, ezt a fajta játékstílust kedveli – de lehet intenzívebben akciózni, ha valaki erre vágyik. Például arra is lesz lehetőség, hogy odalopakodsz az egyik járőröző náci katonához, élesíted az övén lógó gránátot, úgy, hogy az észre sem veszi és továbbsétál társaihoz, így egyszerre több ellenfelet lehet likvidálni egy csapásra – ezért például jár is egy achievement X360-on.

pc guru: Na igen, ez így már sokkal jobban hangzik. Mesélj a pályákról, illetve azok változatosságáról!

SJ: Mivel Violette emlékeiben mozgunk, így minden pályát kicsit szürreálisan, filmszerűen oldottunk meg, hogy olyan érzése legyen a játékosnak, mintha egy második világháborús, keserves álomban járna. Lesznek földalatti csatornarendszerek, felszíni, nyíltabb terepek, összesen nyolc különböző helyszín, tizenkét pályával. A célunk teljes mértékben egy szórakoztató játék alkotása volt, melyben törekedtünk a korhűségre, a náci katonák

pc guru: Járműveket használhatunk a kalandok során?

SJ: Használni nem, de elpusztítani lehet őket.

pc guru: Végezetül, mesélj kérlek a PC-s verzió sajátosságairól, várható gépigényről! Esetleg lesz-e bármilyen említésre méltó különbség az Xbox 360-as és a PC-s verzió között?

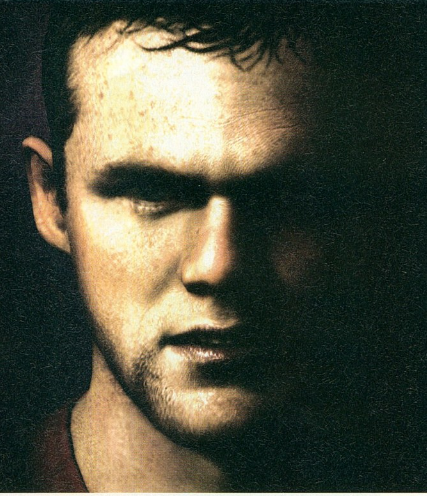
SJ: Nos, két különböző csapat dolgozik az optimalizáláson, a PC-s részleg egytől egyig hozzáértő szakemberekből áll, így egy remekül optimalizált játékot kaptok, támogatva mindenféle felbontást és videokártyát. Konkrét különbség nem lesz a játékmenetben, mindkét platformra egy szórakoztató egyjátékos kalandot készítünk – többjátékos opció nélkül. A gépigényről annyit tudok mondani, hogy egy mai középkategóriás PC-n aránylag simán fog futni, tehát nem szükséges csúcskonfiguráció hozzá, de igyekszünk minél inkább redukálni az erőforrás-szükségleteket.

pc guru: Köszönöm szépen az interjút mindkettőtöknek, és további sok sikert kívánok a játék befejezéséhez, hiszen a tervezett év végi megjelenés lassan, de biztosan közeleg.

SJ, MM: Mi köszönjük, hogy írtok a Velvet Assassinról, reméljük a magyar olvasók is kedvet kaptak hozzá!

VIOLETTE SZABO

Ideális hőst választottak a fejlesztők, ugyanis Violette Szabo élettörténete meglehetősen izgalmas és drámai. A második világháború kezdetén egy parfüméríában eladóként dolgozott, mikor megismerkedett Etienne Szaboval, egy magyar születésű francia tiszttel, akivel később összeházasodtak. Lányuk is született, Tania, de ő már nem láthatta apját, hisz őt 1942-ben megölték a háborúban. Ennek hatására állt Violette brit szövetségi kémnek, majd komoly kiképzést követően első, rendkívül veszélyes küldetését sikerrel zárta. Sajnos a második misszió alkalmával elfogták a nácik egy hosszas tűzpárbajt követően, többszörösen meghurcolták, kínvallatták, börtönből börtönbe szállították. Szervezete megpróbálta kiszabadítani, ám nem jártak sikerrel. Életének utolsó állomása a ravensbrücki koncentrációs tábor volt, ahol 1945-ben, 23 évesen kivégezték, majd holttestét elégették. Lánya még ma is él, és segítette is a fejlesztőket a játék alapjainak megteremtésében.



EA SPORTS It's not in the game?

írta · Grath

Bezár a sportbazár PC-n

Ha szereted a sportokat digitalizált formában is, nem is lehet vitás, hogy melyik cég a legjobb barátod. Az Electronic Arts óramű pontossággal évente jelentkező szériái közül némelyiket már 15 vagy még több esztendeje látjuk viszont monitorjainkon. Mindegy, hogy golf vagy kosárlabda, rögbi vagy box, amerikai foci vagy krikett, bízhattunk benne, hogy minden ősszel lesz részünk egy újabb, felturbózott epizódban. Igaz, ahhoz már hozzá kellett szoknunk, hogy néhány sportág már csak konzolon elérhető, de amit idén meglépett az EA, az minket is felkészületlenül ért – a 13 jelenleg is futó sorozatukból mindössze kettő jelenik meg az idei évtől PC-n is. Szerencsére ezek a legnépszerűbbek – ahogy a képekből is láthatod, a FIFA és az NHL –, de biztos sokakat zavar mondjuk a Madden NFL vagy a Tiger Woods PGA Tour hiánya.

OK ÉS OKOZAT

Az ok? Elég nyilvánvaló: az eladások katasztrofálisan alakultak, ráadásul évről évre romlottak. Ez csak a PC-s verzióról volt elmondható, hisz a konzolos és kézikonzolos verziók eredményei évről évre növekedtek – így aztán Peter Moore, a sportszakasz elnöke meghozta a kényszerű döntést a szüneteltetésről. Igaz, ez nem végleges, állítólag jövőre valamilyen formában újra lesz Madden NFL (amerikai foci) is, de azért úgy tűnik, hogy ha valakit a focin és a hokin kívül más sportágak is érdekelnek, most már tényleg kénytelen lesz beszerezni egy konzolt...

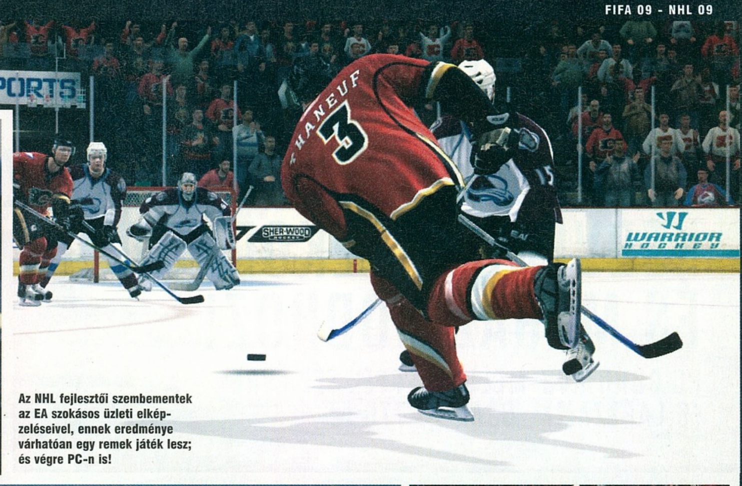
Igaz, a törléseknek legalább egyetlen jó eredménye van: a sokfelé szétszórt, kizsigerelt fejlesztőket össze tudták vonni a két projektre, így azok végre – az ígéretek szerint – nem lesajnált, érdektelen portok lesznek, hanem minőségi átiratok. Mert eddig mi volt a divat az EA Sports berkeiben? Készült egy verzió PS3-ra és X360-ra, készült egy speciális változat a Wii mozgásérzékelőjére, összecsaptak két eltérő kézikonzolos változatot, és a lehető legkisebb erőfeszítéssel összedobtak egy szinte semmit nem változott epizódot a PS2 130 milliós felvevőbázisának. És hogy mi sem maradjunk ki, néhány sebtében összetoborzott ember ez utóbbi alapján összerakta a számítógépre készült változatot. Ezért lehetséges, hogy netszerte dicsérik az emberek az Euro 2008-at, rengetegen jobbnak tartják, mint bármelyik Pro Evót, a játékot csak PC-n kipróbáló ember pedig csak néz, hogy ezt a hülyeséget ugyan miként lehet egyáltalán elgondolni, nemhogy papírra vetni.

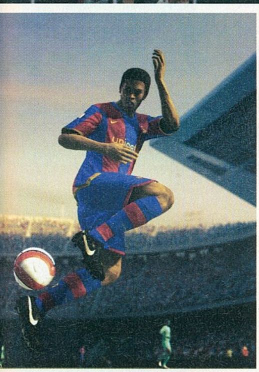
> **“Sportjátékot fejleszteni óriási üzlet - ám csak konzolokon, így PC-n ritkul a mezőny...”**

KORONGOZÁS

Na most e téren lesz változás, méghozzá az NHL esetében egy egészen radikális változás. Itt ugyanis egy huszárvágással kivágták a tengernyi eltérő változatot, és idén csak egy NHL lesz, méghozzá PS3-ra, X360-ra és PC-re. Nincs többé PS2-ről áthozott grafika, elavult opciók – sőt, mivel mi az „igazi" NHL-sorozatot évek óta nem láttuk, nem részesültünk fejlesztéseiből, még forradalmibb fejlődésnek leszünk szemtanúi. A grafikáról nem is érdemes sokat beszélni, az végre a „nextgen" világot hozza el PC-re. Igaz, ettől radikálisan megnő a gépigény, de azt kell mondanom, ez bőven megéri, hisz nem csak több poligonról meg kidolgozottabb effektekről van szó, de például idén már az Euphoria fizikai motort használják az ütközések modellezésére, ami minden eddiginél látványosabb jeleneteket ígér.

Megjelenik aztán itt is a Be a Pro mód, amelyben egy AFL-csapat harmadik sorából indulva kell felverekedni – néha szó szerint, és talán nem is kell mondani, hogy új bunyórendszerrel – magunkat az NHL-be, optimális esetben a Stanley-kupa közelébe. A pályán egy nyíl mutatja optimális helyünket, és lecserélés után az edző rögtön az arcunkba is ordítja, ha nagyon nem e helyen bóklásztunk. Apropó, lecserélés, ilyenkor FPS-nézetből tudunk nézelődni, mintha tényleg ott lennénk a többiek között. Ha kellően kilihegtük magunkat, kérhetjük az edzőtől, hogy ugyan már engedjen vissza minket a jégre, ám ha állandóan ott nyüzsgünk, és nulla staminával is próbálkozunk, a csapat bizony pórul fog járni, és az edző is tudja, hogy kin verje le a vereséget. Ez durva esetben odáig is terjedhet, hogy első adandó alkalommal elcserélnek minket, és ha tényleg kutyaütők voltunk, hát az is megtörténhet, hogy az NHL-ből visszazsuppolnak az alsóbb osztályba...





Az NHL fejlesztői szembementek az EA szokásos üzleti elképzeléseivel, ennek eredménye várhatóan egy remek játék lesz; és végre PC-n is!

Multiban is csőstül jönnek az újítások, lesz online bajnokság, a megfelelő időben játékosvásárlással, millió statisztika vezetésével – és természetesen játszhatunk 12 fős meccseket is. Ha valami egzotikusabbra vágyunk (attól függ, honnan nézve), kipróbálhatjuk magunkat az orosz, svéd, finn, német és a cseh ligában is. Az irányítást kontrollerre írják, de végre lesz lehetőségünk megemelni az ellenfél ütőjét, lehet cselezni, és abszolút ránk van bízva a szerelések mikéntje is.

Ha pedig mindez túlzásnak tűnik, mert kezdők vagyunk a műfajban (a vadonatúj oktató videók megtekintése után ez kétséges), megkapjuk az NHL 1994-ben szereplő, erősen korlátozott kezelési módot is. És ugyan az újításoknak még nincs vége (a két kedvencünk: visszajátszás-szerkesztés és -feltöltés, saját zenék importálása a stadionokba), a helynek igen, hisz a FIFA-nak is kell hagyni valamit.

GÖMBÖLYŰ LABDA

A FIFA tekintetében nem ígérhetünk ekkora változást, bár az EA Canada természetesen e játékot sem hanyagolja el. Az igazi gond itt, hogy ebből még mindig van PS2-es verzió, így nagyon jó eséllyel megint azt kapjuk meg. Így aztán az itt látható képek is érvényüket vesztik (ezek az X360-asból vannak), legalábbis valószínűleg – mert az EA nem tudta megmondani, hogy vajon továbbra is a PS2-es változatot kapjuk-e meg.

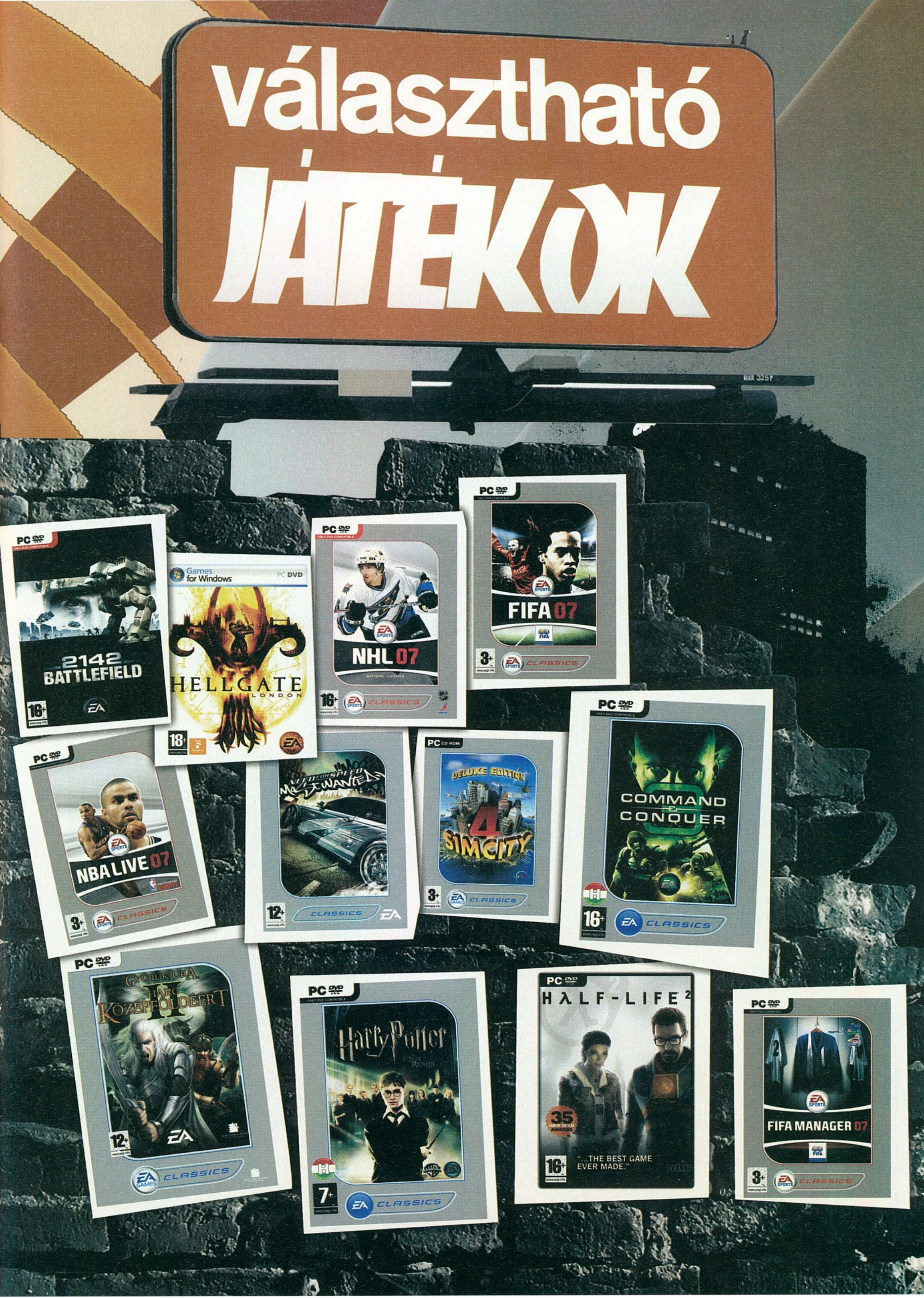
Így aztán valószínűleg nem részesedünk a grafikai fejlesztésekből (itt is főként az animációkon turbóztak, a kapusok például már képesek lesznek maguk mögé nyúlni, így sok potyagóltól szabadíthatják meg csapatukat, a becsúszásoknál pedig már azok iránya és ereje határozza meg, hogy talpon marad-e a betámadott), de reméljük a játékmenetet érintő fejlesztések azért megmaradnak. Ezek közül is a legfontosabb a teljes taktikai testreszabhatóság, millió módon beállíthatjuk, hogy ki merre mozogjon, hogy segítse a támadást vagy éppen a védekezést – egy meccsen négy ilyen általunk összehozott taktika lehet bekészítve, és egy gombnyomással válthatunk köztük.

A Be a Pro mód ezúttal négy évadon keresztül húzható, de a meccsek jó része nem egyszerű mérkőzés lesz, hanem karakterünk számára valami drámai küzdelem. Egyszer a csapatban maradásért kell teperni, másszor a kieséstől kell megmentenünk a csapatot, vagy éppen egy, a lerúgásunkra készülő régi rivális támadásait kell túlélnünk. Ehhez képest a PS2-es változat nagy újítása az Easy Play, ahol a játékosok maguktól futnak és cseleznek, nekünk csak a lövés és a becsúszás gombjait kell körülbelül jókor megnyomni...

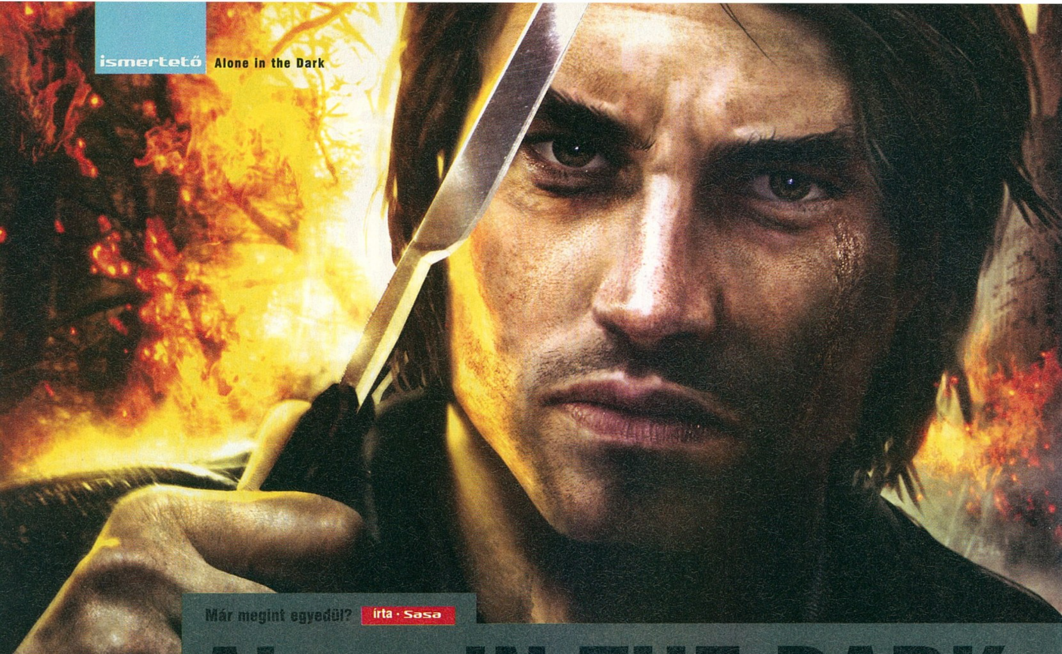
JÖVŐBE TEKINTÜNK

Eddigi is mindig látszott, hogy az adott évben az EA Canada melyik részlege kapja a legtöbb erőforrást – és idén ez az NHL lesz, melynek 09-es sorszámú epizódja csodálatosnak tűnik. Sajnos azonban úgy tűnik, a FIFA megint csak konzolon fog tündökölni, és aki csak PC-n fér hozzá, az bizony szívhatja a fogát. Arról pedig nem is beszélve, aki esetleg más sportágakban is kipróbálta volna magát...

FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%? WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES



választható
JÁTÉKOK
2142 BATTLEFIELD
HELLGATE LONDON
NHL 07
FIFA 07
NBA LIVE 07
SIMCITY 4 DELUXE EDITION
COMMAND & CONQUER
HALF-LIFE 2
"...THE BEST GAME EVER MADE."
FIFA MANAGER 07
CLASSICS



Már megint egyedül? írta · Sasa

Alone IN THE DARK

fejlesztő > Eden Games kiadó > Atari web > www.atari.com/aloneinthedark

Az első részt imádtam, a második nagyon tetszett, a western környezetbe helyezett harmadik epizód már egyáltalán nem jött be, a negyedik részt pedig egészen egyszerűen utáltam. Az előzetes videók és az E3-as prezentáció után hittem, hogy a széria a legújabb epizóddal a régi fényében ragyog majd, de ismét bebizonyosodott, hogy félkész termékkel nem lehet a piacon érvényesülni.

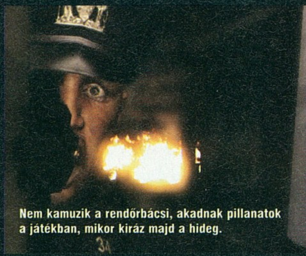
Egy dolgot már az elején érdemes leszögeznünk: a játék megjelenési időpontjában felbukkanó netes pletykákkal ellentétben az új Alone in the Dark sötét atmoszférával bíró, helyenként igenis félelmetes program.

DE

Nem lehet tagadni a program érdemeit: rengeteg jó ötlettel és hangulati elemmel felvértezett kalandjátékról beszélünk, olyan folytatásról, amilyenre a rajongók vártak, de... És itt jön a nagy de. A játék végigjátszása közben ugyanis sokkal több idő jut a bosszankodásra, mint a program valódi élvezetére. A bugok és a félkész videók azokba a pillanatokba is képesek belerondítani, amik amúgy nagyon jól lettek felépítve, elkészítve, amiktől ez az Alone lehetett volna az egyik legjobb, ha nem a legjobb... De nem lett, és erről csak a fejlesztőcsapat, illetve a kiadó tehet – hiszen valamilyen okból kifolyólag ragaszkodtak a kora nyári megjelenéshez.

AMI JÓ...

Érdemes a pozitív oldallal kezdeni, aztán majd rátérünk a feketelevesre is. Az Alone in the Dark okosan építkezik a kaland- és a hangulati elemekből. Szépen lassan adagolja a fizikára alapuló feladatokat, és hál'istennek nem nagyon erőlteti a harcot – ennek tényleg illik örülni, ugyanis ez a leggyengébb láncszem a játékban. A videók alapján úgy tűnt, az Alone in the Dark egy Silent Hill klónná válik, de a

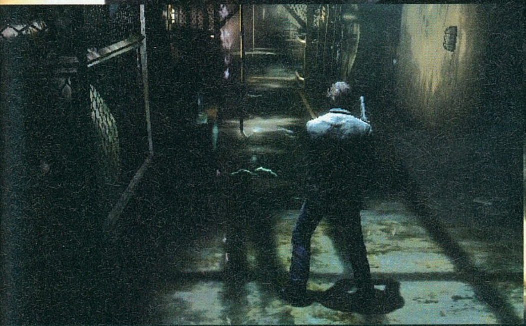


Nem kamuzik a rendőrbácsi, akadnak pillanatok a játékban, mikor kiráz majd a hideg.

1992-1997 AZ EREDETI TRILÓGIA

Amikor az első Alone in the Dark megjelent a kilencvenes évek elején, még virágzott a kalandjátékok műfaja, rengeteg remek cím sorakozott a boltok polcain, így az első epizódnak nem volt könnyű dolga. Az egész szériát elindító Frédérick Raynal azonban nagyszerű érzékkel választott témát, H. P. Lovecraftől merített ötletet, és az akkori trendektől eltérő módon teljes 3D-s környezetbe helyezte az akkor még ismeretlen Edward Carnby kalandjait. A program a nehézségével is kirít a hasonló játékok közül, de mindez nem gátolta meg az Alone in the Darkot, hogy hatalmas siker legyen és újabb folytatások kövessék a nagyszerű első részt.

Az autós rész elsőre jó mókának tűnik, de az ötödik perc után már igencsak ideges tőle az ember.



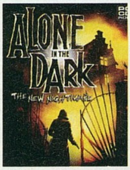
A TÁRGYHASZNÁLAT RENDKÍVÜL FONTOS A JÁTÉKBAN, ESZKÖZEINK SEGÍTSÉGÉVEL...

...KEZELHETJÜK A SEBEINKET, "LÁNGSZÓRÓT" GYÁRTHATUNK, SÕT, NAGYOKAT ROBBANTHATUNK.

végső verzió telepítését követően kiderült: ebben a játékban a kaland és a platform elemek sokkal dominánsabbak, mint a fentebb emlegetett szériában. A készítők alapvető elhivatottságát jól jellemzi, hogy olyan újszerű elemekkel próbálkoztak, mint például karakterünk pislogása, amire külön gomb van, így, ha valami a szemünkbe fröccsen, elhomályosul a látásunk, s mindez nem is javul egészen addig a pillanatig, amíg ki nem pislogjuk a mérgező szert. Ugyancsak újító megoldásnak tekinthető a sérüléseink modellezése és ellátása. A nagyobb sebeknél pólyával kell megakadályozni az elvérzést (ekkor FPS nézetben lényegében saját szemünkkel vizslatjuk testünket), míg a kisebb sérüléseknél elég, ha egyszerűen lefújjuk a készletünkben található sebsprayjel.

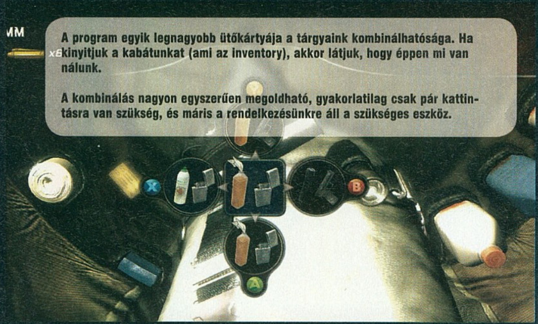
KOMBINÁLJ!

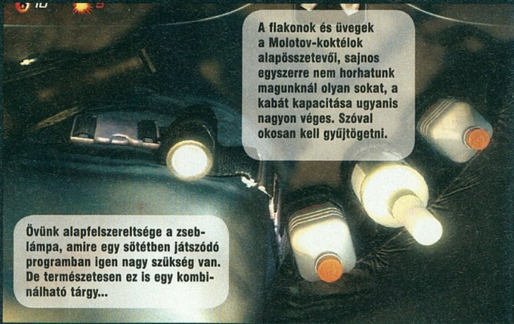
Ha a kaland és logikai elemeket nézzük akkor az Alone a fizikán és a környezet rombolhatóságán alapuló feladatok részesíti előnyben, s ahogy az előre sejthető volt, a fejlesztők a tűzzel való játékra helyezték a legnagyobb hangsúlyt. A pályákon található járművek benzintankja kiszúrható, a kiszivárgott üzemanyag belobbantható, a bekövetkező, nagy robbanással járó láncreakció végeztével pedig általában azonnal szabad lesz előttünk az út. Minden éghető dolgot meggyújthatunk (és erre gyakran szükségünk is lesz), a földön heverő tárgyak nagy részét pedig kombinálhatjuk egymással. A sebeink ellátását szolgáló

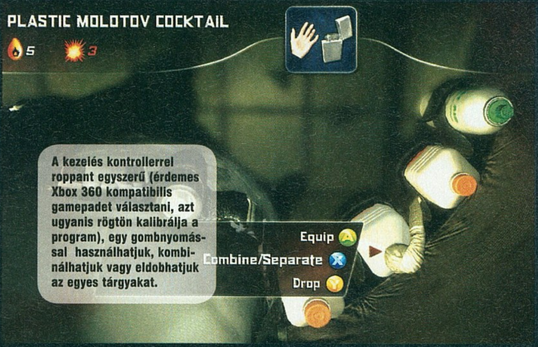


2001 A NEGYEDIK FELVONÁS

A negyedik Alone in the Dark rész négy évvel a harmadik epizód megjelenése után érkezett meg a boltok polcaira és igyekezett egy újfajta koncepciót alkalmazni, Edward Carnby ekkor már a jelenben kutatta a történteket, és ismét akadt egy társa, Aline Cedrac, s választhattunk, hogy mely karakterrel kívánjuk végigjátszani a játékot. Sajnos ez a rész már nem ért a nagy elődök nyomába, nem sikerült túl félelmetesre, alig akadt benne feszültség, ennek köszönhetően a világsajtósajtó ötven és nyolcvan százalék között értékelte – nem lett belőle sem klasszikus, sem hivatkozási alap.







spray öngyújtó hozzáadásával lángszóróként üzemel, a flakonba tömött gáz segítségével Molotov-koktélt fabrikálhatunk, s ha ezt még ragtapasszal is megtoldjuk, akkor máris van egy öntapadós bombánk, sőt, ha a fegyvert is a kezünkbe vesszük, akkor az eldobást követően a levegőben is felrobbanthatjuk pirotechnikai tákolmányunkat. A gyúlékony folyadékokat a pisztolyunkban lévő töltényekkel is párosíthatjuk, így jóval nagyobb tűzerővel ruházhatjuk fel a mordájunkat.

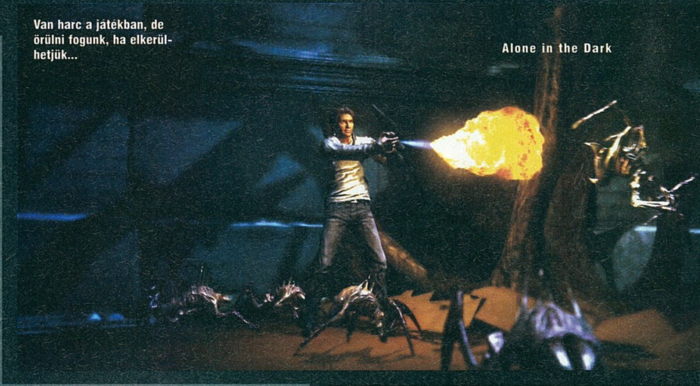
NAGYKABÁT, KIS HELLYEL

A lehetőségek számával tehát nincs baj, a sokak által kifogásolt, szintén elég sajátos inventory rendszer pedig kifejezetten bejött nekem (lásd még erről külön magyarázó képeinket). A használható tárgyainkat a hős széttárt kabátjából vehetjük elő, és itt kombinálhatjuk azokat. A kedvenc receptjeinket gyorsbillentyűre is rakhatjuk, így pillanatok alatt előállíthatjuk a szükséges egyveleget. Az egyetlen problémám a kabát szűkös méretéből fakadt: az első óra után ugyanis teljesen teletömtem a zsebeimet, így az időm nagy részét azzal töltöttem, hogy igyekeztem észszerűen elrendezni a dolgaimat. A tárgypakolgatáshoz kapcsolható egy másik idegesítő megoldás is: a szekrényekben talált holmikat kizárólag egymás után vehetjük fel, azaz ha nekem csak a kötszer kell, akkor fel kell vennem minden mást is, amit a program a pólya elé rangsorol, majd amire nincs szükségem, azt azonnal el is dobálhatom. Bosszantó apróságok ezek, de ettől függetlenül a játék ezen részével nagyszerűen elboldogultam.

...ÉS AMI NEM JÓ!

Van valami, amit mindenkinek tudnia kell: az Alone in the Dark egészen egyszerűen nincs kész. Ez a verzió jó esetben is csak egy végső béta, nem pedig egy nyomásra kész mesterlemez tartalma. Minden egyes animációban van valami hiba, ha a képek összeálltak, akkor a hang hiányzik, ha a hang rendben van, akkor a videók akadoznak. Ugyanez a helyzet az irányítással, a logikai feladványokkal és a kalandelemekkel is. Rengeteg feladat a fizikán alapul. Ilyen például, amikor egy szikrázó vezetéket kell a testünkkel úgy belengetni, hogy az fennakadjon egy kiszögellésen és ne érjen a vezetőként szolgáló drótkerítéshez. Más játékban ez tíz másodperc és ebben már az is benne van, hogy törjük a fejünket a probléma megoldásán. Itt azonban öt-tíz percet is elszerencsétlenkedhetünk, amíg az átkozott madzag végre fennakad a kiválasztott célon. A platformelemek nagyszerűek lennének, ha tudnánk, hogy honnan és hová lehet ugranunk, hol kell kapaszkodnunk, ráadásul elég illúzióromboló, hogy itt semminek sem kell nekifutnunk: álló helyből elrugaszkodva a szuperhősök monumentális ugrásaira hajazó videót vág be a program. Említettem már, hogy a harc is el lett baltázva (és akkor még rendkívül finoman fogalmaztam). Az ötlet alapvetően szuper: a készítők próbálták szimulálni karunk lengését (legalábbis a kontrollerrel így működött a dolog – érdemes egyébként gamepadet választani a billentyűzet helyett), tehát ha valakit fejbe akarunk vágni, akkor utánoznunk kell a végtagok mozgását és lényegében fel és le kell mozdítani az analóg kart. Mondanom se kell, hogy az egész nyögvenyelősre és erőltetettre sikeredett, a rendszernek

A tűz hihetetlen fontos szerephez jut a játékban, sőt, nyugodtan mondhatjuk, hogy az Alone egyik legalapvetőbb eleméről beszélünk.



Van harc a játékban, de örülni fogunk, ha elkerülhetjük...

Alone in the Dark

köszönhetően az ellenfelek legyűrése kész kínszenvedés, és arról még nem beszéltünk, hogy a leütött áldozatokat fel is kell gyújtanunk, hogy véglegesen jobblétre szenderüljenek. Ezen metódus mikéntjét és hogyanját az olvasó fantáziájára bízom, de annyit már most elárulok, hogy idegességetekben minimum agyvérzést kaptok majd.

Az Eden Games fejlesztőinek legutóbbi játéka a Test Drive Unlimited volt, így biztosak voltunk benne, hogy vezetős résszel is felruházzák majd a legújabb Alone kalandot. Az rendben van, hogy egy valódi „ember szimulátornak" készített programban először be kell törnünk az autó ablakát, majd be kell nyúlnunk azon, hogy kinyissuk a zárt ajtót (a kezünkbe vett tárgy lengetésével beverni egy ablakot szintén érdekes mutatvány), ám a készítők itt nem álltak meg – a gyújtás madzagjait is a kezünkbe kényszerítik, hogy azokat cserélgetve és összeérintve végleg az őrületbe kergessenek minket (mindez autentikus ugyan, de azért nem kis túlzás egy játék részéről).

„A negyedik résznél mindenképpen jobb, de az eredeti trilógia élményét meg sem közelíti..."

A sikeres manővert követő autózás egy agyonszkriptelt jelenetben csúcsosodik ki, amiben egy mélygarázsból indulva el kell jutnunk a Central parkig úgy, hogy a mögöttünk folyamatosan pusztuló utca maga alá ne temessen. Nekem harmadikra sikerült abszolválni a feladatot, de hallottam olyan játékosról is, aki itt, ennél a résznél törte apró darabokra a billentyűzetét.

FÉLELEMBŐL JÓ, HANGBÓL CSAK KÖZEPES

Ahogy az elején már utaltam rá, sokak szerint az új Alone egy cseppet sem félelmetes. Szerintem ez egyáltalán nem igaz. A játékos modellek jók, a fény-árnyék hatások nagyszerű atmoszférát keltenek. Az igazat megvallva szerintem a játék kifejezetten szép. Persze nem egy Crysis vagy Metal Gear Solid 4 színvonal, de szép. Annak mondjuk örültem volna, ha több váratlan pillanat során hozzák rám a frászt a készítők, de így legalább nem vesztettük el hír- és bemutató szerkesztőnket Grathet, aki az ilyen típusú játékoknál félpercenként kap a szívéhez. Ide kapcsolódik, hogy a hangok területén sem remekel a program. Az effektek sokszor csúsznak, a főhős szinkronhangja egyáltalán nem karakteres, a zenék ellenben egész jók, nem véletlen, hogy ez az anyag a gyűjtőknek szánt díszdobozban külön CD-n kapott helyet.

LEHETETT VOLNA SOKKAL, DE SOKKAL JOBB IS...

... ha a készítők kapnak még fél évet és a játék egy alapos tesztelésen is átesik. Ennyi bosszantó hibával és figyelmetlenséggel még kevésbé hangzatos alkotásoknál sem nagyon találkoztam. A végső verdikt így 68% lett. Kevés, roppant kevés, főleg egy olyan programnál, ahol látszik, a készítők megpróbáltak apait-anyait beleadni. Van itt sok ötlet és újító szándék, kétségtelen, hogy a fejlesztők igyekeztek új színt hozni a műfajba. Ha lett volna még idő, ha mindent ki tudtak volna dolgozni rendesen, akkor talán azt mondhatnám, hogy az Alone in the Dark méltóképpen tiszteleg elődei előtt, és gondolkodás nélkül adtam volna rá nyolcvan százalékot, ebben a mostani formában azonban egy kihagyott lehetőség maradt, a játék idegesítő apróságok egész során bukott el. Ha szereted a kalandjátékokat és rajongsz a horrorért, akkor nyugodtan tegyél egy próbát, de feledhetetlen élményt semmiképpen ne várj!

A Twin Peaks után szabadon: tűz, jöjj velem!

ONLINE AKTIVÁLÁS

Az Atari nem bízza a véletlenre az Alone in the Dark kiadását, hiszen ha ez a játékuk sem lesz sikeres, akkor bizony le kell húzniuk a rolót. Mindent meg is tesznek annak érdekében, hogy ne legyen könnyű feltörni a programot az asztali számítógépeken. A program a SecuROM védelmet alkalmazza, ami internetes aktiválást igényel: akinek tehát nincs otthon online kapcsolata, az hoppon marad a vásárlást követően. A telepítés során a játék csatlakozik a világhálóra és onnan tölt le egy szükséges összetevőt, ami nélkül nem működőképes az Alone in the Dark. Ha ezzel megvagyunk, többet nem lesz szükség a netkapcsolatra, a játék offline üzemmódban is vígan elmuzsikál majd.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Az Alone in the Dark egy elszalasztott lehetőség. Jó kis játék lehetett volna, de az év legbugosabb programjaként vonul be majd a köztudatba. A széria valószínűleg a végéhez ért, ám a méltó lezárás elmaradt!

SASA

PRO:
+ Grafika
+ Hangulat
+ Tárgykombinálás

KONTRA:
- Nincs befejezve
- Rengeteg bug
- Tárgymizéria

6.8

JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék a sok bugnak és idegesítő elemnek köszönhetően hullámzik, hol hangulatos, hol őrjítően bosszantó.

OBSCURE 2	78%
SILENT HILL 4: THE ROOM	89%
RESIDENT EVIL4	85%

WWW.PCGURU.HU/652

GÉPIGÉNY: PIV 2,8 GHz CPU, 1 GB RAM, minimum VIDIA GeForce 7600 vagy ATI Radeon X1950, 9,5 GB HDD

Megint sírni fog? írta · TriAce

DEVIL MAY CRY 4

fejlesztő > Capcom kiadó > Capcom web > www.devilmaycry.com

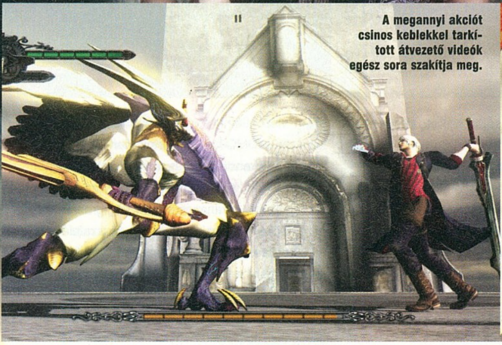
Míg egyre többen a konzolok felé nyitnak, sőt zárják ki a PC-t, mint játékplatformot a fejlesztéseik terén, addig a Capcom egyre több sikeres szériáját ülteti át számítógépekre is. Ahhoz képest, honnan indultak – a Resident Evil 1 és 2 átirata kritikán aluli volt –, mára egész korrekt módon tálalják ínyencségeiket. Meg merem kockáztatni, hogy legjobban ez, Az Ördög Is Sírhat negyedik felvonása sikerült – már persze ami a „portolást" illeti.

A 2001-ben életre hívott Devil May Cry jókor volt jó helyen. Hasonló stílusú játék az akkoriban még új generációs PS2-re nem igazán volt, így pillanatok alatt óriási siker lett, kultusz övezte játékos oldalról, valamint dicshimnusz a szaksajtó részéről. Ezt egy gyengécske második, majd a renomét helyrepofozandó, szintén remek harmadik felvonás követett – ez utóbbiból kaptak ízelítőt a PC-sek is. A Capcom nehéz feladat előtt állt. Magától értetődően az etalon első részt kívánták megdönteni egy mindent bele folytatással, hogy az mind a rajongóknak, mind az újonnan belekóstolóknak azonnal letehetetlen legyen. Sokszor előkerülő dilemma egy új epizódnál, hogy mennyire merjenek változtatni az alapokon, mihez nyúljanak, miből legyen több avagy kevesebb, netalántán az egész koncepciót lecseréljék-e. Mint az közismert, a Resident Evil 4 esetében teljesen új mederbe terelték azt a szériát, ami kitűnő példája lett annak, hogyan lehet „megújulni", de apró hátulütőként, (meglehet, ezzel csak egyedül én vagyok így), a R.E. hagyományos vonala azzal ott és akkor véget ért, sokkalta egyszerűbb, akcióközpontúbb lett, mint a korábbi fejtörőkkel, rejtélyekkel telitűzdelt részek. Ebből kifolyólag – és szerencsére, noha teljesen más a két műfaj – a DMC maradt az, ami: brutális, és eszméletlenül pörgős, stílusos harc, végig, hogy egy perc nyugtunk alig legyen, és amelyben a játékmenet az emberfeletti képességekkel rendelkező főhősökre koncentrál. Megijedni persze nem kell, ügyesen került bele annyi újító elem, hogy ne egy fejőstehénnek szánt lehúzás legyen a játék, noha azt azért látni, hogy a Capcom az eredeti főhőst, Dante-t nem merte kihagyni belőle, pedig jelenlegi kegyeltünk, Nero nélküle is simán végigvitte volna a hátán az egész játékot, – noha teljesen más személyiség, mint a legendás Sötét Lovag fia, ugyanúgy hamar megkedvelhető karakter.

> **“A Devil May Cry-széria harmadik része igen magasra tette a lécet, de a negyedik epizód is megugorja azt.”**

NERO DEBÜTÁL

Az új karakter új ízt is ad a bevált recepthez, így most egy rövid történeti bevezetés következik.



A megannyi akciót csinos keblekkel tarkított átvezető videók egész sora szakítja meg.

A felvezető képsorok után egy vallási csoport gyűlését egy váratlan esemény töri meg, amikor is Dante a maga laza módján elteszi láb alól a szekta vezetőjét, Sanctust. Ekkor a helyiek biztonságáért felelős Credo evakuálja a népet, akik közt ott van Kyrie, aki iránt Nero többet érez, mint szimpla barátságot. Rögvest az események közepébe hajítva minket, első ízben Dantéval kell szembeszállnunk, ám ez afféle Tutorialnak is felfogható, mert szépen elmagyarázzák nekünk a harcrendszer alapjait. A sztori ez követően rengeteg meglepetést, fordulatot tartogat, jófajta ázsiai stílusban: főhősünk nem is sejti, hogy ebben a stilizált világban se kevesebb az ármány és árulás, mint a sajátunkban, és Dante sem ok nélkül tette azt, amit. Mindezt igen jól megkoreografált, érzelmekkel bőségesen átitatott átvezetők fogják prezentálni, az angolul nem tudóknak felettébb megéri megvárni egy esetleges magyarítást, mert egy borzongató an jó mesével lehetnek gazdagabbak általa.

A játékmenet ezek után a jól bevált szisztémát követi, haladunk aktuális célpontunk felé, a főszereplő, ahogy egyre jobban kiteljesednek képességei úgy lesz egyre flegmább és magabiztosabb. Esztelen mészárlásunkat néhány logikai fejtörő, valamint ügyességi platform-szakaszok, mindezek időkorláttal és fix kameraállással megfejelt nehezített változatai, no meg az elmaradhatatlan ordenáré nagy főellenségek tarkítják majd. Az előrejutás a hatalmas tér ellenére erőteljesen lineáris, ritkán van többfelé vezető út, és ha mégis akad ilyen, nagyjából egy helyre vezet, csak másik útvonalon. E tekintetben kicsit csalódás a mozgás szabadságának korlátozása, hiszen szinte mindent láthatatlan fal vesz körül, hiába ugrunk akkorát, mint egy betépett nyúl, ami dísz, az érintetlen dísz is marad. Nem, az élvezeti faktorból ez vajmi keveset von le, de azért mégis, főleg ilyen rettenet gépigény mellett adhattak volna erre is egy kicsit. De ne bánkódjunk.

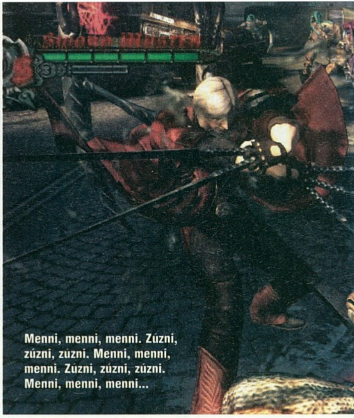
ÚJ ERŐK

Nero, mint az hamar kiderül, szintén emberfeletti képességekkel bír, mégpedig jobb karjának köszönhetően, amit démoni erő jár át. Így

Látványos harcban ezúttal sem lesz hiány, hihetetlen akciókat hajthatunk végre.

PC-S VERZIÓ

A késésért ha nem is sokat, de valamivel többet nyújtanak nekünk Capcomék, mint azoknak, akik már februárban játszhattak a játékkal. Az újítások a grafikán túl két játékmódban merülnek ki: az egyik a turbo mód, amit bármikor bekapcsolhatunk, így ha nem szaggatott még eléggé a játék, hát most kipréselhetjük belőle a szuszt is, a másik a Legendary Dark Knight Mode, ami az erősebb PC-seknek kedvez, miszerint extra mennyiségű ellenféllel kell szembeszállnunk, magától értetődően extra nehézségi fokozaton.



Menni, menni, menni. Zúzni, zúzni, zúzni. Menni, menni, menni. Zúzni, zúzni, zúzni. Menni, menni, menni...

KARAKTEREK

NERO: A negyedik rész főhőse, a várost védő Szent Lovagok társaság tagja, akik a démonok elpusztítását tűzték ki célul maguk elé. Kinézetre Dante kiköpött mása, de természetesen belül egy teljesen más jellem bújik meg, valamint démonkarral csak ő rendelkezik.

KYRIE: A lány, aki Nerót a családjába fogadta, s egyben a szerelmi szálat is biztosítja számunkra. Kedves, naiv leányzó, a szépség megtestesítője a sok csúfság között. Az érzelmek meglehetősen vegyesek közte és a főhős között, hisz ha csupán befogadták is, de testvérnek számít, aki egyben barát, s mivel nem egy őstől származnak, a szerelem is bezavar.

CREDO: Kyrie idősebbik testvére, a rend parancsnoka. Megtisztelő rangját humánusságával és jó kardforgató képességével vívta ki magának. Nerót szívesen fogadta be családjukba, már csak azért is, mert látta, hogy Kyrie és közte több van, mint alap szimpátia.

SANCTUS: A rend főpapja, anno ő volt Credo posztján, jelenleg viszont ő a társaság megkérdőjelezhetetlen szavú vezetője. Bölcs vezér, ám gyilkosság áldozatává válik, s utána „nem tudni", mi történik vele, vagyis a testével.

AGNUS: A rend tudósa, démonokkal kapcsolatos kísérleteket végez, fegyvereket fejleszt és egyben őrzi is a szekta különleges hatalommal bíró kardját. Külseje alapján már sejthető, hogy a forma nem olyannyira hű, mint azt társai elvárnák, de minden vele kapcsolatos dologra fény derül a történetben

"Hent hegyek közt, hol az ég is hupikék, ott kaszaboltam én hetven szörnyikét..."

a szokásos kardunk, a Red Queen, és fegyverünk, a Blue Rose, mellett ez a harmadik eszköz teszi sokkalta gazdagabbá és művésziesebbé a harcunkat. Segítségével magunkhoz ránthatunk ellenfeleket, áthidalhatunk szakadékokat, és persze elementáris erővel zúzhatjuk vele a démonok hordáit. A Red Queen is rendelkezik egy úgynevezett Exceed funkcióval, amivel kvázi az erejét tölthetjük fel, még színesebbé téve a pusztítást. A pusztítást, amit célszerű a lehető leglátványosabban, legjobban elvégezni, ugyanis az előadásmódunk szépségét a program értékeli, amely alapját képezi a missziók utáni osztályzatnak, a hagyományos rangrendszerben (D, C, B, A, S). Emellett az időre és a begyűjthető orbok számára is figyelnünk kell, mert mindezek szintén kritériumai a végértékelésnek, ami csupán „csak" azért fontos, mert ezek fényében osztja ki a gép a Proud Soul pontokat, amiket a karakterünk fejlesztésére fordíthatunk. Az előző részekben mindent a felszedhető orbokból fejleszthettünk, tehát állandóan döntenünk kellett, hogy valamilyen tárgyat (életerő növelőt például), vagy valamelyik képességünket bikázzuk-e meg. Ez most szerencsére két részre vált, az orbok csak és kizárólag tárgyakra szórhatóak el, míg a Büszke Lélek pontok a képességeinket gazdagítják. Ez utóbbi olyan kedvezménnyel is kecsegtet, hogy amenynyiben valamelyik új támadás nem tetszene, akkor kikapcsolhatjuk, visszakapva az elköltött pontjainkat, és valami mást is kipróbálhatunk helyette, „anyagi" veszteség nélkül.

Mint azt már korábban említettem, a Capcom nem hagyta meg, nem merte meghagyni a korábbi főhőst csupán mellékszereplőnek, így őt is kezeink közé kapjuk a játék egy szakaszán. Ez számomra kettős kicsengésű eleme a játéknak. Egyszerre jó és rossz, ugyanis a jó öreg Dantét öröm viszontlátni, a játékmenet is visszavált a klasszikus DMC-kre (egyértelműen itt a rá jellemző harcrendszerre és annak sajátosságaira gondolok), ami viszont zavaró, hogy pályák tekintetében ugyanazokon kell végigmennünk, mint előtte Neróval, csak épp visszafelé, és eközben a korántsem befejezett fő cselekményszál egyhelyben áll. Ez a törés lehet zavaró, lehet üdítő hatású, embere válogatja, én mindenképp külön fejezetként tettem volna bele, nem belepasszintva Nero nagyszerű kalandjába.

A játék egyik sajátos jellemzője a nehézségi szint volt, ami miatt sokakat eltaszított magától. Most rájuk is gondolva beépült egy Human nevű fokozat, amit bekapcsolva gyakorlatilag nevetve végig lehet rohanni az egész játékon. Akik viszont a kegyetlen kihívást szeretik, szépen elkezdhetik végigvinni a Devil Hunter fokozatot, hogy utána további három nehézségi szintet nyithassanak meg. Persze nem azonnal, mindig csak az eggyel nehezebbik lesz elérhető, megszállottaknak a többszöri végigvitel és kínszenvedés, majd végül a boldogító „én végigvittem Hell or Hell-en" is örömujjongás garantált.

> **"Most már nem csak megszállottak tudják végigvinni, került bele „emberi" fokozat is..."**

DMC SZÉRIA

DEVIL MAY CRY 1:
Az első rész érdekes körülmények között látta meg a napvilágot. Eleinte egy, a hagyományos Resident Evil féle felfedezős kalandnak indult a projekt, aztán a Capcom hagyta, hogy Hideki Kamya csapata végül a maga feje után menjen, a többi meg már történelem. Egy igazi kultjáték született, részben egy „új" műfajt teremtve ezzel, vagy pontosabban fogalmazva a hasonszőrű, de még 2D-s játékokat (á'la Castlevania) ültette át első ízben három dimenzióba, saját, jól felépített világgal, jellemekkel és történettel.

SZÉPNEK SZÉP

Minekután ismét egy új generációt koptatunk, grafikailag igen dicséreteset nyújt a program, s a DX10-nek, valamint az élsimításnak hála a játék szebb is, mint konzolokon. Ám hátulütőként meg is követeli az erőt, amit valahol elég indokolatlannak érzek. Nálam 1600x1024-ben, mindent maximumra rakva hajlamos volt itt ott megreccenni a program, pedig abszolúte nem volt olyan rész, ahol mondjuk 20-30 ellenfél támadott volna rám, és míg a Grid atomstabil volt, itt kicsit optimalizálatlannak éreztem a grafikus motort, az említett beszaggatások miatt. Azért fájó pont ez, mert ennek a játéknak az egyik esszenciáját pont a pörgés, a fénysebes akció adja, amit ha el akarunk érni, valamit fel kell áldoznunk érte. Vagy a látványvilágot, vagy a pénzünket. Apró megjegyzésként hozzátenném, hogy a játékélmény kontrollerrel az igazi, ami lehetőleg 12 gombos legyen. Az X360 irányítóját maximálisan támogatja, amint behelyezzük az USB portba, automatikusan a konzolos gombkiosztás lesz érvényben, ami önmagában már egy telitalálat volt. Szóval csak bátran, billentyűn nekem kicsit körülményes volt a vezérlés.

VERDIKT

Amiről még nem beszéltem, az a hangulat és ez teszi megbocsájthatóvá a játék hibáit, ettől lesz letehetetlen és élvezetes, ehhez a Capcom nagyon ért, szerencsére. Sok mindent nem árultam el a játékról, mert szeretném, ha ti, kedves olvasók fedeznétek fel ezt a világot, élnétek át e rémmesét, amibe valljuk meg őszintén, nem olyan nehéz beleélnünk magunkat, hogy miért?

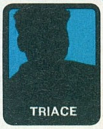
TRIACE SZUBJEKTÍV

Mert ez egy igazi hardcore játék. Imádnám, ha Nero lehetnék, belerőhöghetnék a halál arcába, repkednének körülöttem a démonok végtagjai, szilánkosra törnének a csontok, szikráznának a kardok. Miközben egómtól maximálisan átitatott mosoly ül az arcomon, beszólok a nálam százszorta nagyobb pokolfajzatnak is, kiköpöm a számban lévő vért, és „ennyit tudtok" kiáltással svédasztalt csinálni az egész alja népségből...

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

A DMC 4 nehéz feladat előtt állt, de hozta az elvárható szintet. Hiszen, ha szeretünk egy főfogást, akkor nem akarjuk, hogy legközelebb krumpli helyett káposzta legyen a köret, örülünk ugyanannak, ha pár extra feltéttel, fűszerrel gazdagította azt a főszakács. A DMC 4 ilyesmi. Nem csalódás, igazi méltó folytatás és nyitás egy új történet felé.



TRIACE

PRO:

+ A stílusos és brutális harcok
+ A látvány
+ Jó átirat

KONTRA:

- Nem hoz sok újat a sorozatba

8.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

Akik kajázzák az efféle hack 'n' slash cuccokat, azoknak öröm lesz újra nekivágni. Csupán Dante képbe kerülése töri meg a történetvezetést.

DMC 3	82%
ONIMUSHA 3	56%
WARRIORS OROCHI	45%

WWW.PCGURU.HU/895

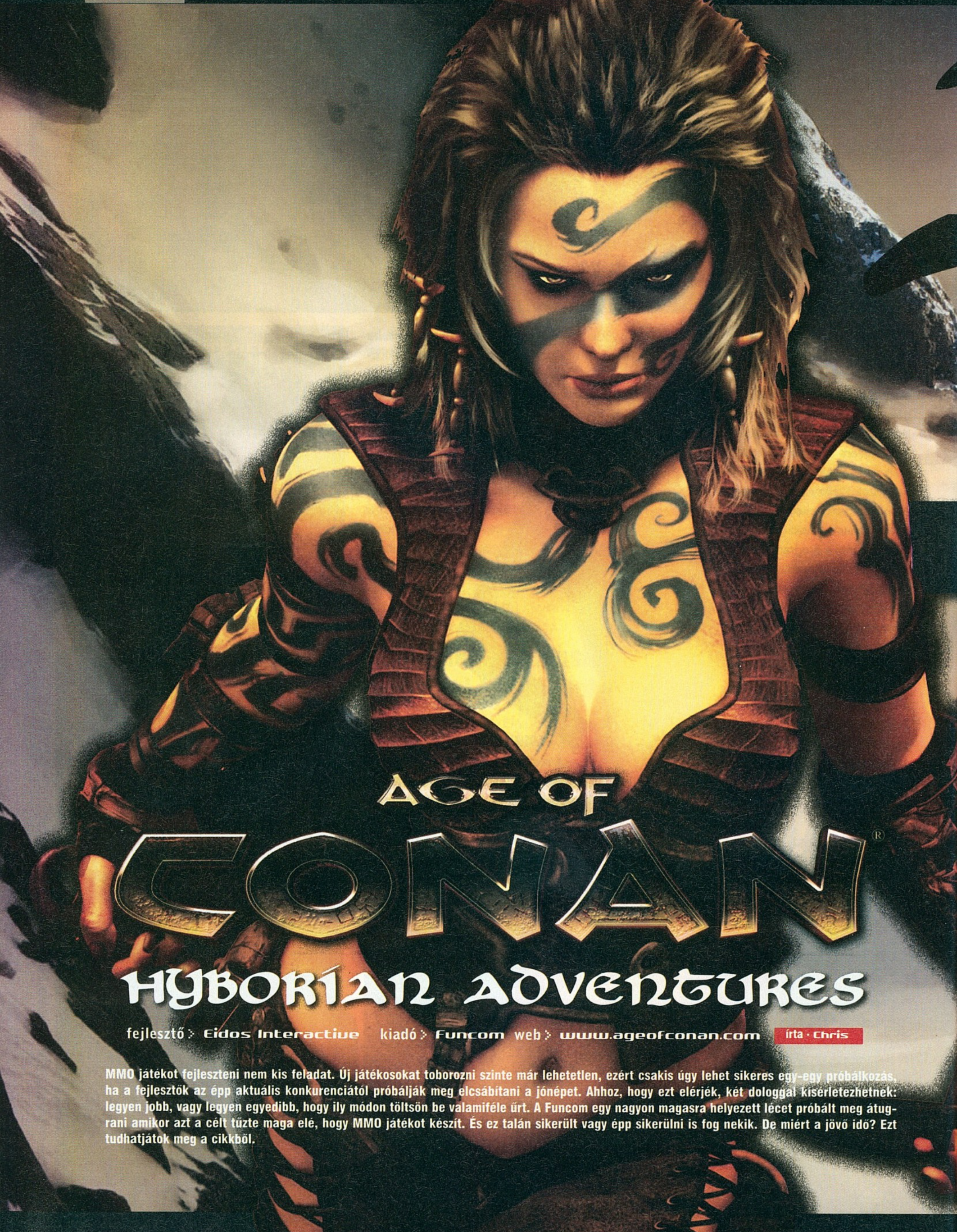
GÉPIGÉNY: CPU P4 2GhZ, RAM 512 MB RAM, 256 MB VGA, HDD 8GB, Direct X 9.C

DEVIL MAY CRY 2:

A sikeres nyitány után egyértelmű volt, hogy lesz folytatás, ám az első részt készítő csapattól elvették a munkát, (ők akkor az angol változatú elsőt készítették), így a második rész bár próbált megfelelni az elvárásoknak, a széria leggyengébb tagjaként jegyezhető. A játékot ugyan két főhőssel is végig lehetett vinni, de mindez nem igazán volt elég ahhoz, hogy az egész felnőjön az első részben felállított standardokhoz.

DEVIL MAY CRY 3:

2005-ben jött a harmadik rész, s noha a munkát ugyanaz a csapat kapta, akik a másodikat elkövették, most már igyekeztek maximálisan hűek lenni az első részhez, ami végül össze is jött nekik. A hármas szám helyett ennek a résznek kellett volna viselnie a kettest. A történet az akkortájt divatosnak számító „előzmény" jellegű volt, tehát az első rész elé helyezte az eseményeket: Dante és testvére, Vergil viszonyát tárta fel – talán mondanom sem kell nem éppen a testvéri szeretet mintaképei a srácok. Ebből a részből megjelent egy igen szépen kibővített Special Edition kiadás is, ami már PC-n is napvilágot látott, behozva játszható karakternek Vergilt, a 9999 szintet tartalmazó Bloody Palace-t, illetve a turbófokozatot.



Age of Conan®
Hyborian Adventures

fejlesztő > Eidos Interactive kiadó > Funcom web > www.ageofconan.com írta · Chris

MMO játékot fejleszteni nem kis feladat. Új játékosokat toborozni szinte már lehetetlen, ezért csakis úgy lehet sikeres egy-egy próbálkozás, ha a fejlesztők az épp aktuális konkurenciától próbálják meg elcsábítani a jónépet. Ahhoz, hogy ezt elérjék, két dologgal kísérletezhetnek: legyen jobb, vagy legyen egyedibb, hogy ily módon töltsön be valamiféle űrt. A Funcom egy nagyon magasra helyezett lécet próbált meg átugrani amikor azt a célt tűzte maga elé, hogy MMO játékot készít. És ez talán sikerült vagy épp sikerülni is fog nekik. De miért a jövő idő? Ezt tudhatjátok meg a cikkből.

Az Age of Conan névre keresztelt MMO Hyboria világába repíti a kalandvágyó játékosokat. Egy varázslatos és egyben kegyetlen vidékre, ahol nincsenek kedves tündérek vagy fehér unikornisok, csak maga a tiszta brutalitás. Itt csak a legerősebbek maradnak talpon, legyenek azok kegyetlen barbárok, villámgyors bérgyilkosok, vagy az Ősi Istenek erejéből táplálkozó mágusok. Ennek köszönhetően a program korhatáros – a játék elméletileg csak felnőtteknek szól, sajnos azonban a játékban elkapott „beszélgetések" egyáltalán nem arra utaltak, hogy idősebb korosztály volt ott velem együtt.

jellemez. A küzdelem itt nem csupán abból áll, hogy megnyomunk két gombot és várjuk, amíg karakterünk szépen lassan ledarálja az ellenfelet. Itt aktív részesei vagyunk a harcnak, minden egyes suhintást nekünk kell elindítani – az iránytól függően az 1-3 gombok (ötvenedik szint felett pedig a Q/E billentyűk) segítségével. Mindegy, ki áll előttünk, hogy hol vagyunk, ha megnyomjuk a támadás gombok egyikét, odacsapunk. Az irányok megadásával ellenfeleink különböző pontjaira támadhatunk, de persze mindig oda érdemes, ahol a legkisebb az ellenállás – amit a játék előzékenyen jelez is számunkra (minél nagyobb az ellenállás egy adott oldalon, annál több „jelzést" láthatunk abban az irányban). Ha egy védtelenül hagyott területet ütlegelünk, ellenfelünk úgy módosítja védekezését, hogy nekünk is változtatni kelljen a támadás irányán. Mindezek mellett úgynevezett kombókkal egészíthetjük ki támadásainkat, olyan extra képességekkel, melyekkel nagyobb és halálosabb ütéseket vihetünk be. Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy a megfelelő billentyű lenyomása után

Launch Center

Ha nem elégszel meg azokkal az információkkal, amelyeket a cikkben találsz, mindenképpen látogass el a PC Guru Online-ra, ahol további érdekességeket találhatsz az Age of Conan Launch Centerben. A **www.pcguru.hu/pcguru/megjelenes/age_of_conan** cím alatt találhatsz cikkeket az építhető városokról, a kasztokról, és jó néhány szerkesztőnk első benyomását is elolvashatod...

tartanunk a szemünket, lévén a program nem tolerálja az általunk ejtett hibákat és értékes másodperceket veszthetünk a bénázással. Mindez nagyon jól hangzik, és meg kell hagyni, nagyon jól is működik. Ennek hála még az unalmas grindelések (folyamatos szörnygyilkolás minél több tapasztalati pont reményében) is élvezetesebbek, arról nem is beszélve, hogy gyógyítóként vagy mágiahasználóként sem egyetlen gomb állandó nyomogatásában merül ki egész estés kalandsorozatunk.

"Chris abbahagyta a WoW-ot, de jött a Conan, meg sem állt az 60-as szintig..."

ÚJÍTÓ MEGOLDÁSOK

Mivel a cím újításokról szól, kezdjük is gyorsan az ide tartozó elemek felsorolásával. Először is felejts el mindent, amit eddig MMO játékokról tudtál. Az AoC egy teljesen más világ, amit leginkább az egyedi harcrendszer kövessük azokat a mozgássorozatokat, amiket egy-egy extra ütés megkíván. Ez kezdetben egyszerű, de magasabb szinten három-négy lépésből álló kombinációkat kell majd végigzongoráznunk egy sikeres támadás végrehajtásához, és ilyenkor bizony már nem árt nyitva

A mágia is hasonlóan egyedi módon működik, mint a harc. Én egy medve-sámánnal indultam neki a játéknak, aki alapvetően egy gyógyító-tank hibrid, de amikor csapatban játszottam, nem voltam rákényszerülve a háttérben való bujkálásra, sőt! Sámánomnak voltak olyan gyógyító képességei, melyek csak akkor ak-

MMO Lexikon

Sokan járatosak az MMO-k világában, de az újoncoknak nem árt egy kis gyorstalpaló az ismertebb kifejezéseket illetően.

RAID: Több játékosból álló csapat, amely nagyobb az ún. partinál. Ezek a raidek komolyabb, direkt raideknek szánt instance-okban (lásd lent) próbálnak meg nagyobb kihívást jelentő szörnyeket leverni, ahol többnyire sokkal jobb tárgyakat kaphatnak.

FARM: Egy adott területre fókuszáló tárgy- vagy pénzgyűjtés, amit a játékosok többnyire inkább munkának tartanak, mint szórakozásnak. Farmolni szinte mindent lehetséges, amit megszerezhetünk, de a legáltalánosabb tény a virtuális pénz gyűjtögetése, amiből szinte bármit megvehetünk a játékban.

GRIND: Monoton munka, ahol a játékos nem küldetések teljesítésével, hanem a szintjének megfelelő szörnyek folytonos leölésével próbál tapasztalati pontra szert tenni.

PvP: Játékos-játékos elleni harc. Ennek ellentéte a PvE fogalom, azaz játékos a környezet ellen.

INSTANCE: Olyan terület, ahol kizárólag az adott csapat kalandozhat. Ilyen helyeken nem találkozhatunk más játékosokkal, kizárólag számítógép által irányított ellenfelekkel (NPC-kel, azaz Non Player Characterekkel).

TANK: Tanknak nevezzük azokat a játékosokat, akik a partik élére állva igyekeznek minden egyes környéken lévő szörnyet maguk ellen haragítani, hogy csak őt támadják (ezt többnyire direkt erre a célra készült képességekkel tehetik meg). Ők rendelkeznek a legtöbb páncéllal (valószínűleg pajzsuk is csak nekik lehet), így ők kapják a legkevesebb sebzést a csatában. Ennek hála a gyógyítók képesek lesznek életben tartani a csapatot.

NOOB: Kezdő játékos, aki nincs tisztában minden szabállyal, a játék mélységeivel. Vagyis ez te vagy, amikor betöltöd az Age of Conant első alkalommal.

Ha kíváncsi vagy további kifejezésekre, csak el kell látogatnod az alábbi linkre: **http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php**

Az Age of Conan világ nem egy mesebeli, vidám kis hely, hanem brutális és kegyetlen is egyben, csak a legjobbak maradhatnak itt életben.

tivizálódtak, ha harcoltam, és akadtak bónuszaim a csata hevében, amelyek extrákat biztosítottak a csapat számára, a többiek hatékonysága is nőtt a segítségükkel. A gyógyító varázslatok is igen erőseknek bizonyultak, csupán arra kellett figyelnem, hogy a sérült társaim mindig tölcsér alakban sorakozzanak fel előttem.

Mágiahasználóként az ötvenedik szint elérésével megismerkedhetünk a Spell weaving fogalmával is, és ennek köszönhetően erősebb vagy pusztítóbb varázslattal vértezhetjük fel karakterünket. Az opció lényege az, hogy a játékos transzba esik, s így mozdulatlanul maradva különféle varázslatokat fűzhetünk egybe, hogy azok még hatékonyabbak legyenek. Vannak (illetve lesznek, pár hónapon belül biztosan) olyan spellek, melyek egymást támogatják, tehát ha jelen van X, akkor Y kétszer olyan erős lesz. A dolog egyetlen hátránya, hogyha túlontúl megbolygatjuk a láthatatlan erőket, akkor könnyen az egészségünk bánhatja a dolgot (igen, bele is halhatunk).

KÜLDETÉSTAN

Kalandozásaink természetesen itt is a „tápolásról" fognak szólni, a minél magasabb

Addonok

Ahogy kedvenc MMO játékainkhoz már szokássá vált, az Age of Conanhoz is találhatunk letölthető kiegészítőket, melyek leginkább a felhasználói felületet alakítják át barátságosabb, könnyebben kezelhetőbb formává. Ilyen kiegészítők (addonok) beszerzéséhez két weboldalt ajánlunk, melyeket a **aoc.curse.com**, illetve a **www.conanmods.com** címeken érhettek el.

Guild City

Az Age of Conan egyik legnagyobb újdonsága, hogy a játékosok klánokba tömörülve városokat építhetnek, amelyek különféle új opciókkal, bónuszokkal ruházzák fel az egyéneket és a csapatot egyaránt. Chris heteket töltött a játékkal, következzenek hát a tapasztalatai a játék ezen részét illetően.

Az Age of Conan egyik legegyedibb újdonsága a Guild városépítés lehetősége, ami ugyan már létezett más MMO játékokban (például a Star Wars Galaxies-ban), ám itt sokkal kiforrottabb, komolyabb szerepet kapott.

ZÓNÁZÁS

A várost a játék területén nem akárhol, hanem előre meghatározott zónákban alapíthatják meg a nagyobb létszámban jelenlévő guildek. Ezekben a zónákban fix pontokra helyezhetjük le az épületeket (persze ezt a feladatot nem akárki, csak az erre szakosodott építészek végezhetik el). Mint minden zóna, a szerver túlterhelésének elkerülése érdekében itt is külön instance-okba kerülnek a városok, tehát ugyanazt a területet többször hozza létre a játék. Egy-egy zónába két-három várost építhetnek fel a guildek, aminek szívét a Keep alkotja – ez mindig mélyen, a város központjában található. Ha ez felépítettük, akkor azonnal körbebástyázhatjuk azt egy belső fallal, plusz felhúzhatunk köré olyan építményeket, mint a Trade Post (ez valójában egy saját aukciós ház, amin keresztül kereskedhetünk a szerver összes játékosával), vagy mondjuk egy Alchemy Towert, ahol különféle, csak ott elkészíthető italokat kotyvaszthatunk. Végezetül felállíthatunk egy külső falat is, tornyokkal és egyéb védelmi épületekkel (amelyek igencsak jól fognak jönni, hogy ha ütközetre kerül majd sor).

A VÁROS ÁRA

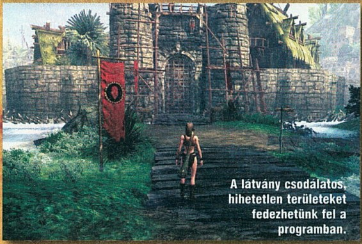
Ezeknek az építményeknek természetesen borsos áruk van, nem beszélve a hozzájuk szükséges nyersanyagokról, amiket csak komoly erőfeszítések és együttműködés által hozhat össze a guild. Hogy jobban megértsétek, hogy milyen mennyiségekről van szó, íme egy példa: a tier2-es Keep felrántása 3,000 gránitba, 1,500 fába és 1,000 vasba kerül. Ha egy játékos vért izzadva egész nap gürcöl és nyersanyagokat hajt fel, akkor nagyjából 200-200 darabnál körül éri el azt a szintet, hogy a háta közepére sem kívánja az egészet (szóval kitartás kell ide, nem is kevés – nap mint nap).

MIÉRT IS JÓ EZ

A sok-sok munkának és "szenvedésnek" természetesen megvan azért a gyümölcse is. Azon kívül, hogy a városban található épületek némelyike speciális

szint érdekében, a minél jobb felszerelés begyűjtéséért, hogy minél jobbak legyünk. Fejlődni pedig irgalmatlanul gyorsan lehet, s ez a megszámolhatatlanul sok küldetésnek köszönhető. A missziók többnyire egyszerű feladatokat takarnak, tehát „szerezz meg tizenöt farkasfogat", vagy „gyilkolj le hat kalózt", de ami a nagyszerű mindebben, hogy a beépített térképrendszer szinte azonnal a célunkhoz vezet minket. Nem kell különféle weboldalakat böngésznünk segítségért, ha nem találunk valamit, egyszerűen csak aktiváljuk a legközelebbi küldetést, és egy hatalmas X vagy kör (nagyobb területeken szétszórt céltárgyaknál mondjuk) azonnal megmutatja, hogy merre keresgéljünk.

Mindemellett a készítők létrehoztak egy úgynevezett Végzet küldetéssorozatot is, melyet kizárólag egyszemélyes játékmódban teljesíthetünk. Ilyenkor a játék átrak minket a saját kis világunkba, ahol nem zavarják meg a szörnyritkításunkat különféle vérszomjas kalandozók. Az első húsz szintet például egy éjszakai mód kíséri végig, amibe ha átlépünk (beszélnünk kell egy fogadóban található NPC-vel), akkor igen hosszú küldetéssorozatot kapunk, mely nemcsak nagyszerű jutalomtárggyal ajándékoz meg minket, de izgalmas történetet is takar, amiben világossá válik számunkra, hogy milyen sorsot szántak nekünk. Ilyen Végzet küldetéssel még a 30. és az 50. szinten találkozhatunk, ezeknél pedig megmarad a többszereplős játékmód.


A látvány csodálatos, hihetetlen területeket fedezhetünk fel a programban.

SZEM-SZÁJNAK INGERE

A képek nem feltétlenül adják vissza a látvány varázsát, így hadd szögezzem le: az Age of Conan rettentő szép játék. A karakterek kidolgozottsága eszméletlen, a táj pedig egyszerűen magával ragadó. Olyan, amit órákon át bá-

Chrisék guild városa szépen épül, épp most húzzák fel a második szintet.

bónuszokat nyújt a guild tagjainak, külön csatákat vívhatunk annak védelmében. Amennyiben még nem húztuk fel a legnagyobb szintű épületeket, akkor a lehetőségünk van PvE küzdelemre, ugyanis időnként barbár NPC-k rohamozzák meg azt, akiket nem árt visszaverni, ha nem akarjuk drágán felépített épületeinket hamar romokban viszontlátni (itt lesz nagy szerepe a korábban már említett külső falaknak).

OSTROMÁLLAPOT

Ezen kívül, ha elérjük a maximális fejlettségű szintet, és felépült a tier3-as keep is, azt átalakíthatjuk egy PvP ostromok kedvenc célpontjaként meghatározható Battle Keep-é, amiből mindössze csak hat lehet egyszerre az egész szerveren. Ráadásul majd itt nyílik lehetőségünk ostromfegyverek, katapultok, faltörő kosok gyártására is, amikkel aztán mi is nekieshetünk másoknak – persze csak akkor, ha ez az ígéret végre teljesül (amire a legújabb dátum a nyár vége, mi azért bizakodunk...).

Ilyen dögös cicababákat már nem csak nézegethetünk, de a játékban létre is hozhatunk eggyet...

mulhatunk, mégsem fogjuk megunni. Több mint két tucat zónában tehetünk látogatást, melyek mindegyike más és más klímájú vidékre repít minket, kezdve a fagyos tundráktól, a mocsaras területeken át a vöröslő homokú sivatagokig, s ezek mind-mind bámulatosra sikeredtek. Az órákon át tartó kalandozásainkat hihetetlenül jól komponált zene kíséri, a felcsendülő számokat hallgatva gyakran még a hideg is kirázott. Komolyan, számomra eddig a WoW zenéje volt az etalon, de bizton állítom, hogy Knut A. Haugen által komponált dallamok egy szinten vannak a Warcraft dallamaival.

No persze az ilyenkor szokásos gépigényt is érdemes lehet megemlíteni, ami, valljuk be, alacsonynak messziről sem nevezhető. Maximális részletességgel megfelelő gép hiányában még nem tudtam elindítani a játékot, de a NVidia 8800GTS kártyámat így is alaposan két vállra fektette a program (azzal nagyjából közepes szintig tudtam elvinni a csúszkákat, 20 fps mellett). Windows XP-n szinte kötelező a 2GB – Vistán pedig a 4GB –memória, ami szerencsére azért nem túl nagy kiadás mostanság (nyolc ezer forint alatt már lehet kapni 2GB-nyi RAM-ot). Sajnálatos tény, hogy a DirectX 10 támogatás nem kapott helyet a játékban, bár erre sokszor ígéretet kaptunk a fejlesztőktől. Valószínűleg erre is várni kell még. Mint ahogyan sok minden másra is...

„Ha javítják a hibákat és jön az új tartalom, akkor a WoW méltó vetélytársa lesz...”

A FEKETE LEVES

Nagyon nehéz dolgom van, amikor értékelnem kell, hiszen a WoW után megtanultam, hogy legalább 200 órát érdemes eltöltenem egy MMO játékban, mire rászánnom magam a cikkírásra. Most így tettem, de sajnos ez egyáltalán nem tett jót a megítélésnek. Ugyanis ahogy haladtam előre a játékban, úgy találkoztam egyre több és egyre idegesítőbb buggal, mely az 50. szint körül már kifejezet-

ten zavaróvá váltak. Sajnos több szint elérésére egyelőre nem volt időm, de magasabb szintű guildtársaim elmondása szerint a helyzet később csak tovább romlik. A programban számtalan inaktív instance-t találhatunk (olyan helyek, ahova hat fős csapatokkal levonulhatunk, hogy értékesebb felszerelésekhez juthassunk), sajnos jelen pillanatban is csak egyetlen olyan van, ahova érdemes lehet ellátogatni, de ott is akadnak főszörnyek, akik például nem ütnek vissza.

Ezen kívül az egyik legfájóbb pont számomra, hogy időnként elfogynak a küldetések, és a játékos grindelésre kényszerül, hogy egy újabb szint elérésével kaphasson megint pár új feladatot (amelyekkel igen jó kis tapasztalati pont hegyeket gyűjthetünk össze). Öröm az ürömben, hogy ilyenkor visszamehetünk azokra a területekre, ahol otthagytunk pár régi küldetést, ugyanis tapasztalati pont ezeknek a megoldásáért is jár. De a lényegen ez mit sem változtat, jómagam pedig idővel kénytelen voltam levonni a következtetést, miszerint a játék félkész állapotban került kiadásra. Nem működnek a guildvárosok épületei (igen, ebből is felhúztunk már párat, de nem sok eredménnyel), nincs PvP (ígéretek szerint külön PvP tapasztalati szintünk lesz, amit most nem igazán láttam sehol), több száz bug kergeti őrületbe a játékosokat és hiányzik legalább kétszázötven küldetés ahhoz, hogy ne halál unalmas időtöltés legyen elérni a maximális nyolcvanas szintet. És akkor még nem beszéltünk a nagyobb raidekről, vagy nem feszegettem a kérdést, hogy hol vannak a beígért formáció-harcok vagy a PvP ostromok.

SUMMA SUMMARUM

Természetesen miközben ezeket a sorokat írom, a készítők már kőkeményen dolgoznak a fent említett hiányosságok pótlásán, illetve a hibák javításán. Most, közel egy hónappal a megjelenés után már 1GB-nál jár a letölthető patch-ek mérete (ebből 800 MB az aranylemez kiadás után került fel), de ezek is csak a legszembetűnőbb hibákat orvosolták, s még így is maradt bőven mit rendbe tennie a Funcomos fiúknak. Az Age of Conan ettől függetlenül azért egy nagyszerű játék – akarom mondani egy nagyszerű játék lehet még. Biztos vagyok benne, hogy a World of Warcraft méltó konkurenciája válhat belőle, csak hagyni kell még neki egy kis időt. Bár lehet, hogy nem kellett volna, de értékelésemkor figyelembe vettem az elhangzott ígéreteket és bizalmat szavaztam a játéknak. Ezek a dolgok is be fognak kerülni a játékba, csak hagyni kell még neki egy-két hónapot (lehet, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok már nincs is miért hőzöngeni).

Ha ezt nem tettem volna és jelenlegi állapotában értékelem az Age of Conant, közel 15 százalékkal kevesebbet adnék rá. De ez nem lett volna tisztességes tőlem, hiszen rengeteg munka és erőfeszítés fekszik a project mögött, s bár az idő sok mindent megszépít, tudom jól, hogy a WoW sem volt véglegesnek nevezhető az első pár hónapban. Remek példa erre, ha megnézzük, mekkora a legújabb javításcsomag a játékhoz (adok egy kis segítséget: az is 1GB felett van).

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Méltó vetélytársa a World of Warcraftnak, hasonlóképp okozhat függőségeket és elvonási tüneteket. Ha kijavítják a hibákat és feltöltik tartalommal, az év egyik legnagyobb durranása lesz. De sajnos ehhez kell még egy kis idő.

CHRIS

PRO:
+ Egyedi harcrendszer
+ Sok küldetés és gyors fejlődés
+ Grafika és zene

KONTRA:
- Sok bug és hiányosság
- Hol a többi beígért elem?

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.9

Ahogy haladtunk előre a játékban, úgy derült fény a játék számtalan hiányosságára, ötvenes szint felett pedig kiürül a program.

SILKROAD ONLINE	87%
WORLD OF WARCRAFT	96%
LOTRO: SOA	94%

WWW.PCGURU.HU/344

GÉPIGÉNY: PIV 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB PS 2.0 VGA, 12 GB HDD

HANCU KÜLÖNVÉLEMÉNYE

Nem lehet egyszerű dolog mostanában MMORPG-fejlesztőnek lenni. Egyrészt a piac a sokszorosára nőtt az elmúlt 5-10 évben, és talán az egyetlen pécés műfaj, ami töretlenül fejlődik – másrészt ott a piacon a maga 11 millió előfizetőjével a WoW, amit nem lehet figyelmen kívül hagyni. Pont ez látszik az Age of Conanon is: a fejlesztők görcsösen igyekeztek hasonlítani a WoW-ra (hogy könnyű legyen beletanulni mindenkinek) és egyszerre különbözni is tőle (hogy legyen miért kipróbálni).

Még a megjelenés idejét is a WoW bioritmusához igazították: ott most éppen hullámvölgy van, a Burning Crusade lassan kifújt, a Lich King bétája még sehol, hát muszáj volt kijönni a Conannal, hogy pár százezer unatkozó WoW-játékossal több legyen a játékosbázis. Akkor is, ha ennek az az ára, hogy még rettentő sok hibajavítás és finomhangolás kell a játéknak, hogy késznek lehessen nevezni. A vicc az, hogy még a közösséget is inkább a WoW fogja össze, mint a Conan, lévén a játékosok nagy része a WoW-ból jött, mert meguntа vagy nem volt sikerélménye – és egyfajta önigazolásként hangosan, a többiekkel kórusban gyűlöli a WoW-ot meg a Blizzardot. (Az megvolt, hogy a Blizzard éppen a Conan megjelenésének hetében tiltott ki örökre, tőle szokatlan szigorral több százezer játékost a WoW-ból csaló segédprogramok használata miatt? Az összeesküvés-elméletek szerint éppen azért, hogy a játékostábor legaljának számító csalókat így ezüsttálcán nyújtsa át a konkurenciának...)

Azt viszont nem lehet elvenni a Funcomtól, hogy ezek a derék norvég fickók tudnak játékot csinálni; elvégre már akkor MMORPG-történelmet írtak az Anarchy Online-nal, amikor a mai fejlesztők és játékosok nagy része a kanyarban sem volt. Ha eltekintünk a brutális gépigénytől, és ki tudjuk várni, hogy a hibákat kijavítgassák (én ezt őszre tippelem), egész korrekt játékot kapunk majd a Conannal. Vitathatatlan, hogy nagyon jól néz ki (amikor először meglátod Tortage városát, az garantált döbbenet Crysison edződött szemeknek is), a játékmenetbeli újdonságok (a dinamikus, kombókra épülő csaták, a harc lóhátról, az ütközésvizsgálat bevezetése stb.) pont annyira eltalálták, hogy megvan az újdonság varázsa és a felfedezés öröme, de azért biztonságosan ismerős mégis az egész. Maga Hyboria világa, meg a hangulat már egyéni ízlés kérdése, nekem ez a „minden nő tökéletes és minden férfi izmos" Boris Vallejo-álomvilág annyira nem jött be, de biztos vagyok benne, hogy sokaknak meg éppen ez lesz az egyik fő vonzerő (a 18-as karikát meg ugyan ki nézi?).

Az első húsz szint egyszemélyes RPG-nek is elmenne (sőt, valójában inkább az, mint MMO), aztán lassan kibuknak a hiányosságok, a kiegyensúlyozatlanságok; az, hogy a játék nincs kész. Remélem, mire kijön a Warhammer Online meg a Wrath of the Lich King, a Conan is kikupálódik valamennyire, mert igazán jót tenne a műfajnak egy kis konkurenciaharc. Jelenlegi állapotában 65%-ra értékelem a programot, de feltételezve hogy kijavítják a bugokat, megcsinálják az egyensúlyt, és feltöltik tartalommal a negyvenes szint feletti területeket, megelőzök egy 90%-ot.

A játékvilágban két dolognak mindig lesz helye: az aktuális kasszasikerekre építő feldolgozásoknak és a furcsa ötleteknek. Ezt alapul véve talán nem olyan meglepő, hogy a LucasArts a Star Wars-univerzum kiszipolyozása után átáll mindenki kedvenc archeológusának, Dr. Henry „Indiana" Jones Jr. kalandjaira. Digitális műanyag – ide is eljutottunk, és még örülünk is neki.

Igazából nem olyan nagyon rossz gondolat párosítani minden idők egyik legsikeresebb játékát, a dán Lego cég termékeit bármi egyébbel – tulajdonképpen a pár hónapja még a csődtől rettegő Hamlet-leszármazottak is ezt teszik már évek óta. Nem jelenhet meg úgy film, hogy ne jönne ki mellé legalább három készletnyi építőkocka, így csak idő kérdése volt, mikor jut eszébe valakinek, hogy normális minőségű számítógépes játékban is felhasználja a márkát. A sikeres Star Wars receptjén nem változtatott sokat a fejlesztő Traveller's Tales, így ha valakinek volt már köze olyan játékhoz, amely az említett négy betűvel kezdődik, akkor most sem éri majd túlságosan nagy meglepetés – ha azt szeretted, ezt is imádni fogod, ha lábrázást kaptál tőle, akkor jobb ha a LEGO Indy-t elkerülöd.

EREDETI KALANDOK

Mint az az angol nyelvet kicsit is bíróknak már a játék alcíméből is kiderül, ebben az eresztésben senki nem fog oroszokkal és földön kívüliekkel (hopp, most elszóltam magam, bocs, ha valaki még nem látta a filmet) találkozni. A programban található tizennyolc fejezet hatos csoportokra bontva öleli fel a csodás Frigyláda fosztogatóit, a kevésbé csodás Végzet templomát, és a tulajdonképpen tökéletes Utolsó keresztes lovagot. Ahogy haladunk előre, úgy nézzük újra a filmeket, persze a kalandokat kicsit azért testre szabva kapjuk vissza, itt-ott pöttyet elvéve vagy hozzátéve a filmhez. Az átvezető videókban például jóval többet kapunk, hiszen a már mindenhol olvasott „aranykoponya helyett C-3PO feje" jeleneten túl ezernyi apró poén és kikacsintás vár az élesebb szeműekre (jelen sorok írójának személyes kedvence a frigyláda fényében napernyő alatt sütkérező strandoló egy pergamenen, az első filmből). Az ilyen kisebb változtatásokon túl lesz még pár olyan helyszín vagy történés, ami a trilógiából hiányzott, de jellemzően csupa olyasmiben lesz részünk, amit Indy és barátai is átéltek. Lesz itt Velence csatornarendszere patkányokkal, egyiptomi térképterem kígyókkal, bakonyi sertésszelet sült krumplival. A játék bázisaként Jones professzor munkahelye, a Barnett főiskola szolgál, ahol újranézhetjük a korábban már látott videókat, megcsodálhatjuk az előkerített műkincseket, sőt: extrákat is vásárolhatunk. A konzolos játékok egyik jótékony hatása a PC-s iparra, hogy végre itt is megjelennek a gyűjthető extrák, és a LEGO Indiana Jones az egyik legjobban kidolgozott rendszerrel biztosítja a többszöri végigjátszást – sőt, azt is mondhatjuk, hogy végre egy PC-s játék, aminél van értelme ilyesmiről beszélni. Viszont mielőtt elmondanám, milyen az, mikor tizenkettedjére is nekifutunk a kalandnak, mesélek arról, milyen, mikor első alkalommal csattintunk az ostorunkkal.

OSTORRAL CSAPNI SZÉT

A játék alapvetően a klasszikus platform-címek sorát bővíti, és van benne minden, ami az ilyen programoknál előírás: ugrándozás innen-oda, gombok kapcsolgatása, mozdítható pályaelemek elmozdítása. Ehhez jön még a Legózás, vagyis például pályaelemeket rakhatunk össze kis alkatrészekből, persze nem kell itt arra gondolni, hogy mint az életben, mi magunk, a csecsebecse kezecskéinkkel szereljük össze a lépcsőt, a teherautót vagy a pálmafát – mindössze folyamatosan nyomjuk a remek elnevezésű „összeszerelő-gombot", és végül kialakul az, amit a készítők odaálmodtak. A másik építőkockás lehetőség, hogy mindent, de tényleg mindent – na jó, mindent, ami legóból van – apró darabokra (mondhatni építőelemekre) bonthatunk némi erőszakosság árán. Ennek lényege a dühödt gombnyomogatáson keresztül leadott agresszión túl abban leledzik, hogy a szétkaratézott darabkákból kihulló „pénzt" később a már emlegetett milliónyi extra megvásárlására költhetjük. Az egyik ilyen bónusz a karakterek megvásárlása. Elsőre furcsa lehet, hogy Folyt. 68. o.

fejlesztő > Traveller's Tales kiadó > LucasArts web > www.lucasarts.com

Kockástrilógia írta · Miguel

TOJÁSESŐ

A LEGO Star Wars egyik legjobb vonását, a húsvéti tojások, „easter eggek" mértéktelen használatát most sem hagyta ki a Traveller's Tales: a figyelmes játékosok tucatnyi meglepetést találhatnak a játékban, az átvezető animációkban, a pályák berendezési tárgyaiban és úgy általában mindenhol, egészen apró kacsintásoktól kezdve hatalmas gagekig, mint például a dzsungelben C-3PO-t utánzó Belloq. A nyolcvan hosszabb-rövidebb videó és a hatvan játszható karakter remek teret ad a készítőknek, akik ennek ellenére nem viszik túlzásba a poénkodást, és végig megmaradnak egy vállalható szinten belül.

Cseles szerkezetekben, egyszerű, de mégis szórakoztató logikai feladványokban ezúttal sincs hiány...

fejlesztők képesek voltak négynél több emlékezetes karaktert találni az Indy-filmekben, és korántsem azért, mert nem voltak emlékezetes szereplők a filmben, hanem mert az átlag nézőnek a csúfos véget érő, handzsáros arabon kívül nem sok mindenki marad meg. Ennek ellenére láthatjuk majd, hogy sokkal több ismerősünk van, mint gondolnánk, például Indy öltönyben, Indy bőrdzsekiben, no és persze Indy német egyenruhában.

ÁSÓ, KAPA, VILLÁSKULCS

Indy hosszú és cserfes ostorán kívül akad még pár hasznos szerszám a játékban. Az egyik legfontosabb és legsokoldalúbb a lapát, amit speciel inkább ásóként fogunk használni, hogy a földből kikandikáló kincseket magunkévá tegyük. Persze itt nem áll meg a tudomány: ha nagyon muszáj, akkor jól oda is sózhatunk az ellenfeleknek. De nem csak ásni, barkácsolni is fogunk: sokszor kerülünk majd olyan helyzetbe, hogy látjuk, milyen járművön kellene elmenekülnünk, esetleg találunk egy elektromos liftet, de sajnos ezek az eszközök nem minden esetben működőképesek, így hamar kerítenünk kell egy villáskulcsot, amivel alaposan megszerelhetjük a szikrázó-füstölő gépeket. Persze ezt sem ússzuk meg apró poén nélkül: eleinte csavargatunk és javítgatunk, aztán a sokadik próbálkozásnál megkínáljuk a makacskodó szerkezetet néhány jól helyezett pofonnal. A testi erőn túl aztán szükségünk lesz az „eszünkre" is: jó párszor akadunk majd össze olyan fejtörővel, ahol egy hieroglifákkal borított falon kell túlverekednünk magunkat, ilyen helyzetekben segít a kék könyvecske – persze csak az olyan karaktereknek, akiknek van valami köze az archeológiához.

Ahhoz, hogy a pályákat teljesítsük, legtöbbször elég az a mennyiségű felszerelés, amit az alapból kapott karakterekkel együtt szerzünk, például Satipónak mindig lesz ásója, nincs Indy ostor nélkül, és Dr. Elsa Schneidernek is mindig ott van a kis kék napló a keze ügyében. Fontos még megemlíteni a fegyvereket, amiből találhatunk pisztolyt, puskát, géppisztolyt és páncélöklöt is az egyes pályákon – ezek persze csak pár lövés erejéig állnak a rendelkezésünkre, de

jó tudni, hogy nem feltétlenül kell a puszta öklünkkel megküzdeni a nagy halom nácival és bennszülöttel a játék folyamán.

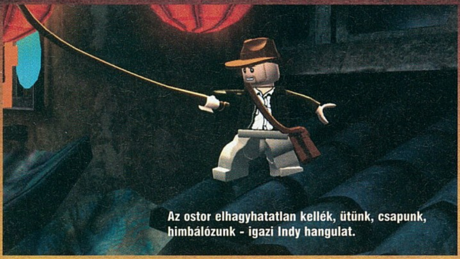
TÖBBSZEMÉLYES EGYJÁTÉKOS

Hogy mi értelme van annak, hogy hatvanegynéhány karakterrel tömték tele a játékot? Nos, az újrajátszhatóság. A pályákat eleve úgy ter-

LEGO TÖRTÉNELEM

A dán cég sikertörténete (amely az elmúlt évek lejtmenetei után ismét felfelé ívelőben van) az egymáshoz illeszthető kis műanyag bigyókkal az előző évszázad harmincas éveiben kezdődött, és mára már szinte nincs olyan, amit ne tudnánk építőkockákból megalkotni. Az elemek mai formájukat egy 1958-as újratervezés után nyerték el, és érdekes tény, hogy az akkor gyártott darabok mind a mai napig kompatibilisek a később létrehozottakkal. A Lego név a dán „leg godt" kifejezésből származik, melynek jelentése „jót játszani". A termékek sokoldalúságát mi sem bizonyítja jobban, mint a lengyel művész, Zbigniew Libera alkotása, a meglehetősen bizarr LEGO koncentrációs tábor.

Lego Lisának nem sok rejtély szorult mosolyába, de homloka legalább olyan magas, mint az eredeti festményen...



Az ostor elhagyhatatlan kellék, ütünk, csapunk, himbálózunk - igazi Indy hangulat.

A trilógia összes emlékezetes elemét végigjárhatjuk, megoldhatjuk, végigharcolhatjuk.

tanga

vezték, hogy elsőre ne lehessen minden kis titkot felfedezni rajtuk, itt-ott van egy olyan akadály, amin nem tud keresztüljutni az alapból kapott két vagy három szereplő (s ha ezek nem is tűnnek fel, akkor a pálya végén látni fogjuk, hány rejtett ládát nem találtunk meg). Ezüstösen csillogó rács, túlságosan magas platform, túl kicsi átjáró, ilyesmikre kell gondolni, és mindegyiknek van ellenszere: hol egy német katona páncélököllel, hol egy apró termetű gyerek, aki átfér a tű fokán. Persze ez nem azt jelenti, hogy a pálya kezdetén kiosztott szereplők nem jók semmire: ahhoz pont elegek, hogy végigjussunk az adott feladatokon, sőt egyes ellenfelek legyőzésekor felvehetjük azok kalapját, hogy így verjük át a többi németet – őslakost – szobrot. A bekezdés címe már csak azért is találó, mert a játékban igazából csak egy fajta többjátékos mód létezik: két kalandor egyetlen gépen. Előre mondom, hogy két ember egy billentyűzeten csak igen kényelmetlenül fér el, így érdemes beszerezni egy kontrollert a második játékosnak (sőt igazság szerint már az elsőnek is). Egyéb kooperatív lehetőség híján a Lego Indy ezen fejezetét ki is végeztük, de ez nem akkora probléma, mert a gépi intelligencia tökéletesen megfelel a segítő szerepkörben. Általában a társak a lehetőségeikhez képest követnek minket, ha tudnak, átmásznak a csapdákon és egyéb akadályokon – bár néha lemming módjára belepattognak a lándzsás gödrökbe, és az a csúfság is megesett, hogy én még átléptem a falból kipattanó pengéket aktiváló lépcsőfokot, a számítógép irányította haverom már nem, így mire észbe kaptam, már ezer apró műanyagdarabkára robbantam. Ettől függetlenül egyedül is képesek leszünk átjutni az olyan szakaszokon, amik a két szereplő együttműködését igénylik, így akkor sincs baj, ha épp nincs otthon testvér, kontroller, vagy egyéb tartozék.

„NEM TÖKÉLETES A JÁTÉK, DE MÉG MINDIG HIHETETLENÜL BÁJOS ÉS NAGYON SZÓRAKOZTATÓ A LEGO VILÁG."

Az, hogy minden szereplőnek saját feladata van, kicsit felidézi a szép emlékű Lost Vikingst, itt is úgy megy előre a történet, hogy egyszerre

1992 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Az 1992-ben megjelent Indiana Jones and the Fate of Atlantis nem csak a maga idejében volt tökéletes, sokan a mai napig előveszik és végigviszik ezt a műfaját tekintve point&click-kalandjátékot. A program egy pontján választhatunk, hogy az eszünk, az öklünk vagy a társunk segítségével szeretnénk leginkább haladni a történetben, és a választástól függően különböző helyszíneket, feladványokat és sztorielemeket kapunk. Az ilyen játékokra mondják, hogy időtlen klasszikus – ráadásul észbontóan vicces.

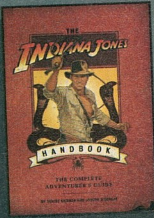
A világ hangulata most lehengerlő, minden kocka ismerős valahonnan, azonnal otthonosan érezzük magunkat.

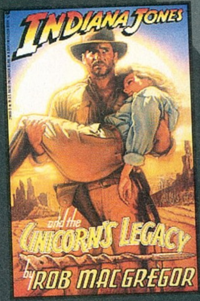
egy feladatot intézünk el azzal, aki épp meg tudja oldani azt. Fontos részlet még az a fóbia-rendszer, ami mindenképpen újdonság a LEGO Star Warsokhoz képest – mint az közismert, Indy alaposan megutálta a kígyókat, mikor Coronado keresztjével az övében egy vándorcirkusz vagonjain keresztül menekült még siheder korában. Ez a félelem nem múlt el a játékban sem: keménykötésű hősünk a csúszómászók láttán gyámoltalan kis mitugrásszá minősül át, tökéletesen tehetetlenné válik, és olyan testtartást vesz fel, mint aki megivott sok korsó sört, de nem talál szabad illemhelyet. Nem csak ő fél, van még jó pár szereplő, akinek ilyen vagy olyan „szörnyek" láttán inába száll a bátorsága. Ilyenkor egy gyors váltás a másik karakterre, néhány jól irányzott csapás egy kézre álló szívlapáttal, és már mehetünk is tovább. A kevésbé erőszakos megoldás az, ha a tűz ősi erejét használjuk: egy fáklya fénye már elég ahhoz, hogy az amúgy kígyók láttán puding Indy is a lábatlan élőlények közé merészkedjen.

JÓ-JÓ, DE EZ CSAK EGY LEGÓS IZÉ...

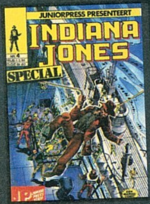
No igen, a játék tesztelése előtt magam is úgy gondoltam, hogy ez az egész móka a műanyag építőkockákkal csak afféle jó mentség a közepes grafikára, a szűk spektrumú mozgáskultúrára és az úgy általában középszerű játékra. Nos, ilyesmiről szó sincs. A Lego szolgáltatta körítés egyértelműen hozzáad a játékhoz, nem pedig elvesz. A grafika ugyan nem mérhető a manapság divatos, extra élethű játékokéhoz, de erre nincs is szükség, hiszen tény, hogy Indy kalandjainak stílusa van, és a programban látott színes alkotóelemek az utolsó darabig megtalálhatóak az „életben" is, vagyis aki már rakott össze repülőt, középkori lovagvárat vagy egyéb terméket, akkor ismerős lesz a környezet („Hé, ilyen pálmafa van a kalózos készletemben!"). A szereplők animációja sokszínű, humoros és élvezhető – nagy szó ez, hiszen aki már tartott a kezében Lego-figurát, az tudhatja, hogy nem könnyű őket életszerű pózokba kényszeríteni. Ennek ellenére Indy verekedés közben több kunsztot is bevet, visszaköszönnek a filmből már ismerős kocsma-stílus elemei, van itt váll feletti átdobás, bal ököllel oda-oda szurkálás és jobbhorog. A második főszereplővé előlépett ostor repertoárja is meglehetősen széles: átlendülhetünk vele szakadékok felett, lefegyverezhetjük az őröket, tárgyakat ránthatunk magunkhoz és ha jó pillanatban próbálkozunk, még az épp aktuális csajt is megcsókolhatjuk – hát nem hihetetlenül romantikus dolog lesmárolni valakit, akinek épp az imént csaptuk ki a fél szemét?

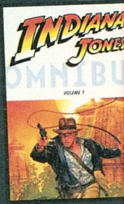
INDY'S FRANCHISE...





AKÁRCSAK A STAR WARS, AZ INDIANA JONES FRANCHISE IS EGY RENDKÍVÜL JÓL JÖVEDELMEZŐ VÁLLALKOZÁSNAK BIZONYULT GEORGE LUCAS SZÁMÁRA. 1981 ÓTA MEGANNYI REGÉNY ÉS KÉPREGÉNY SZÜLETETT A RÉGÉSZPROFESSZOR FŐSZEREPLÉSÉVEL, ÉS TERMÉSZETESEN TÖBB TUCAT AKCIÓFIGURÁT ÉS SZOBROT IS MINTÁZTAK A KARAKTERRŐL. A RENGETEG MINDENT BEMUTATNI KÉPTELENSÉG, DE ÁLLJON MOST ITT EGY KIS ÍZELÍTŐ A BŐSÉGES KÍNÁLATBÓL...





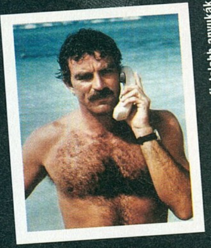
...MINDEN AMIRE CSAK EGY RAJONGÓ VÁGYHAT.

1999 INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

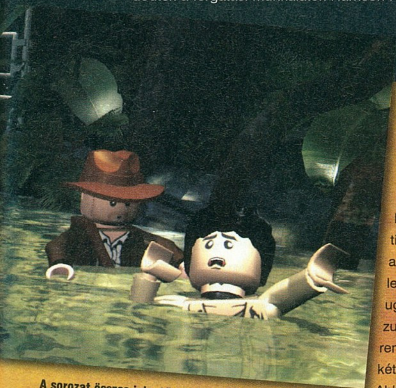
1947-ben Indy és szemrevaló segítője, Sophia Hapgood egy gépezet után kutatnak, melyet eredetileg arra terveztek, hogy Mardukkal, a babiloni istennel kommunikálni lehessen, és Sophia főnöke most arra használná, hogy elpusztítsa a kommunistákat (eredeti ötlet, hogy itt végre nem egy másik náció akar minket leigázni a csodás eszközzel). Dr. Jones a játékban istenekkel harcol tizenhét helyszínen és teljes három dimenzióban, de a Tomb Raider-utánérzést magáról lemosni nem tudó Infernal Machine közepes értékeléseket kapott, és a játékos vásárlóközönség körében sem lett túlságosan sikeres.

INDIANA MAGNUM

Kevesen tudják, de a széria egyik atyja, George Lucas, eredetileg Tom Sellecket kérte fel az Indiana Jones főszerepére, azonban a színész épp a hazánkban is sokat vetített Magnum című krimi széria forgatása miatt volt kénytelen nemet mondani a felkérésre. A sors különös fintora, hogy a sorozat készítése végül fél évet csúszott, így Sellecknek bőven lett volna ideje eljátszani a tökös régészprofesszor szerepét, viszont akkor már megkezdődtek a forgatási munkálatok Harrison Forddal. Később, afféle elégtételként Selleck eljátszhatott egy hasonló szerepet egy különleges Magnum-epizódban, de már sosem tudjuk meg, hogy vajon hogy festett volna Henry Jones professzor bajusszal.



Az idősebb nővérek és a fiatalabb anyukák kedvéért került be a félmeztelen-szőrös-búvárórás-telefonálós portré.



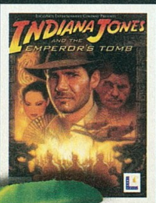
A sorozat összes jelentős szereplője feltűnik a LEGO kalandban, s azonnal mosolyt csalnak az arcunkra!

AZ UTOLSÓ KERESZTVÍZ

Hogy a játék maga milyen, azt nehéz megítélni. Alapvetően azt mondanám, hogy remek, hiszen végre ismét egy Indiana Jones-kaland, ami nem Tomb Raider-klón, amiben van ötlet, van eredetiség (már ha nem számítjuk, hogy pont annyira eredeti, mint a többi Traveller'ses legós játék) – habár hibák is akadnak: az ugrabugra esetleges, sokszor a mélybe zuhanunk, és a túlontúl egyszerű harcrendszernek köszönhetően öt alkalomból kétszer a saját társunkat csapjuk agyon. Ahhoz azonban, hogy tényleg kivégezzük a játékot, többszöri nekifutás szükséges, ami nem fáradtság igazán, mert a többféle karakter biztosítja az élvezetet – viszont az az eleinte szórakoztató feladat, hogy csapjunk szét mindent, egy idő után felettébb terhessé és unalmassá válik. Néha olyan érzésem volt a teszt közben, hogy csak azért nyüstölöm tovább a játékot, mert imádom a filmeket – viszont legalább hajt valami előre, nem hagyjuk fenébe az egészet húsz-harminc százaléknál. Negatívum még a járművek irányítása és a tény, hogy az automata kameraállás nem mindig segít minket egy-egy ugrásnál – sokszor lesz olyan, hogy a mélybe vetjük magunkat csak azért, mert fél centivel a kívánt pont mellé állunk. Igazán kár a netes kooperatív multi hiánya, és bár a zene tökéletes, azért néhány tökösebb hangeffekt is bekerülhetett volna. Ennek ellenére azt mondom, hogy a LEGO Indiana Jones jó program, és ha normális áron adják itthon, még ajánlott vétel is – főleg Lego- és Indy-rajongóknak.

Rengeteg poén található a játékban, főleg vizuális gegekkel szórakoztatnak minket az alkotók.

2003 THE EMPEROR'S TOMB



Indy ismét beutazza a világot: Isztambul, Prága, Hong Kong és Ceylon szigete várja játékost, megakadályozandó egy erős hatalommal bíró ereklye rossz kezekbe kerülését. A 70-80 körüli értékelések tulajdonképpen nem húzták le a játékot, de felrótták a 3D hibáit és az akció-elemek túlsúlyát a fejtörőkkel szemben. Reménykedünk, hogy a jelenleg is készülő, új kalandban a LucasArts felhasználja az eddig szerzett tapasztalatokat, és végre előáll egy, a filmek színvonalához méltó játékkal.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az átlagos filmfeldolgozásos trágyahalmoknál (lásd Iron Man az előző számban) jóval erősebb teljesítmény, a Star Wars-okhoz képest viszont szinte semmi újítás – ettől függetlenül jó játék, kisebb hibákkal; ajánlott vétel.

MIGUEL

PRO:
- + Indy!
- + John Williams utánozhatatlan
- + Újrajátszható, Sam!

KONTRA:
- - kissé repetitív
- - multi hiánya

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.7

Mire az ember megunná, továbblép a történetben – márpedig ez a sztori akárhányadszorra is elvarázsol mindenkit.

LEGO SW II: THE ORIGINAL...	81%
IRON MAN	35%
SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE	75%

WWW.PCGURU.HU/1168

GÉPIGÉNY: Windows Xp/Vista, PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB RAM VGA

GRID

fejlesztő > Codemasters kiadó > Codemasters web > www.codemasters.co.uk/grid/

RACE DRIVER

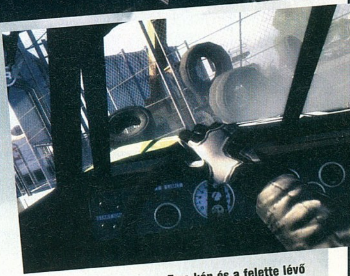
Kódmesterék magasabb fokozatba kapcsoltak 2008-ban. Nem elég, hogy megvették a Sega Racing Studiost, akik eladósorba az amúgy tűrhető Sega Rally Revo miatt kerültek, de emellett még a határidőket is úgy osztották ki, hogy annak se PC-s, se konzolos ne lássa kárát. Így bizony ritkaságszámba menően, a konzolosokhoz hasonlóan, mi, a számítógép éltetői ugyanakkor, s ugyanolyan minőségben, megkaptuk az ígéretes Gridet – gyakorlatilag nyári kikapcsolódásnak. Persze most azért az első az aktív pihenés legyen, és ne a videójáték! írta · TriAce

Az előzetest lekanyarintva bizakodóan vártam a játékot, a képek önmagukért beszéltek és beszélnek most is, el se akartam hinni, hogy ezt a gép ugyanígy kipakolja majd a monitorra és száguldhatunk, mint a kartács. Aztán jött a számomra csalódást okozó demó, majd azt feledvén elkezdtem még a végleges változat előtt utánaolvasni, ugyan mit is várhatunk egy ilyen kóstoló után. A választ egy fejlesztői interjú adta meg. A játékuk motorjának, vagyis a NEON-ból EGO-ra átkeresztelt szívnek a fényezése mellett kitértek arra is, hogy bár képesek lennének ebből kihozni egy mindent-bele eszméletlen szimulátort, de az ő meglátásuk szerint erre már nem olyan nagy a kereslet (tudniillik az NFS-széria eladásai bizony verik a szimulátorokét), másrészt ők inkább a versenyre fókuszálnának igazán. Ezt a bemutatóban is említettem, de bizony nem gondoltam volna, hogy így tető alá tudják hozni az ígéretes szavakat. Rengeteg elemnek kell passzolnia ahhoz, hogy egy verseny végig izgalmas legyen, méghozzá úgy, hogy az egész egy erőteljes árkád fizikával van meghajtva. Sikerült? Tovább olvasva minden ki fog derülni…

A RECEPT

Míg a Gran Turismo főleg az aszfalton hozza a szimulátor színvonalat, addig a Grid csak akkor vált át életszerűbe, hogyha ütközést produkálunk, legyen szó akár versenytársról, palánkról, rázókőről, avagy gumifalról (ugye a GT-nél gumilabdaként pattanunk le a falról…) – az aszfalton ellenben úgy viselkedik, mintha épp az egyik NFS előtt ülnénk. Ez a felemás egyveleg adja a Grid lelkének a felét. Noha skálázható a szimuláció foka, a beállítások hatására maximum bokrosabbá válik az autó a kanyarkijáratoknál, de még így is Need for Speed-féle repesztésekben lehet részünk. A fentebb írtakat figyelembe véve azonban itt jön az első izgalmi faktor: ütközni életveszély, piszok

A látványra nem nagyon lehet panasz, azt hiszem az elmúlt időszak leggyönyörűbb autós programját köszönthetjük a GRID személyében.



Ez a kép és a felette lévő ugyanazt ábrázolja, csak éppen más-más nézőpontból...

hamar egy halom ócskavassá varázsolhatjuk csillogó-villogó autónkat, keresztbe állhatunk az úton, és az ellenfelek is szintén álomszép tömegkarambolokat képesek produkálni – repülnek az alkatrészek szerteszét, amiket aztán a következő körökben kerülgethetünk ki, sőt, még a totálkáros verdák is a pályán maradnak. Amennyiben nem jött volna le a lényeg: nem vehetjük érintőre a falat előnyt szerezve ezzel, nem lökhetünk ki magunk elől mindenkit, folyamatosan figyelnünk kell, hogy kárt ne tegyünk az aktuális járgányunkban. Emellett – nem találok rá jobb szót –, a hibákat is meglepően szimulátor-jellegűen reprodukálja a játék, kicsit elkapjuk a pálya menti füvet, és már forgunk is körbe, garantáltan az utolsó helyek valamelyikére visszaesve ezáltal. (Csupán zárójelben tenném hozzá, hogy némely autótípus jól bírja a talajt, azokkal vígan lehet füvet nyírni, kanyart levágni – következmények nélkül).

A másik „összetevő", amely teljessé teszi a képet, az „ellenséges intelligencia", azaz a gép által irányított ellenfeleink minősége. Agresszívek, és nehézségi fokozattól függet-

INTERJÚ BRETT LEE SANG AUTÓVERSENYZŐVEL

Ahogy azt a 2008/04-es számunkban megígértük, következzen most egy rövid beszélgetés Gaben bátyjának autóversenyző barátjával, Brett Lee Sang-al, aki driftversenyző, és indult már a japán D1-es bajnokságban is. A GRID-et ugyan nem tudta kipróbálni, de azért így is megtudtunk tőle néhány érdekes dolgot.

pc guru Kezdésnek mesélj néhány szót magadról.
brett A nevem Brett Lee Sang, Aucklandben születtem, Új-Zélandon. Kocsik között nőttem fel, a tinédzser éveimet főleg gumiégetéssel töltöttem. Aztán autóversenyző lettem. Később továbbléptem, jelenleg Japánban élek és egy autókat exportáló cégnél dolgozom.

pc guru Hogy lesz valakiből autóversenyző? Mit kell tenni hozzá?
brett Egyszerűen. Életed minden pillanatát a garázsban és a vezetőülésben töltöd. Ez az egyetlen dolog ami érdekel. Kocsikon akarsz dolgozni, hogy az utolsó csepp erőt is kipréselhesd belőlük. Aztán utazni akarsz velük, mert ez az egyetlen jelentőséggel bíró dolog az életedben.

De komolyra fordítva a szót, szeretned kell az autókat, méghozzá nagyon. És késznek kell lenned feláldozni minden mást. De azt hiszem ez minden mással is így van (nevet). Csak akkor sikerülhetnek a dolgok, ha mindent felteszel rájuk.

pc guru Milyen versenyeken szoktál indulni? Van-e kedvenced?
brett Már nem vagyok aktív versenyző. De Új-Zélandon gyorsulási, rally és drift versenyeken indultam. Japánban, szervezett futamokon már nem indulok, de azért vannak olyan helyek, ahol összegyűlünk a többiekkel és mindenki megmutatja, mit tud az autója.

pc guru Milyen autóid vannak?
brett Egy kellemesen felturbózott Mazdám van, kegyetlenül kinéző fekete bestia, 450

lenül végig a nyomunkban vannak, és kellő nyomás alatt tartanak minket. Igen, működik az úgynevezett „Catch Up", vagyis kvázi „csal" a gép, a nehézségi szintek között csupán annyi a különbség, hogy ha sokat hibázunk, könnyebb fokozaton azért „hagynak" nyerni minket, vagyis érdekes mód belassul a mezőny, ha visszaesünk, extrémen meg ne hibázzunk, különben sosem érjük utol az ellenfeleket – tiszta sor. Az újdonságnak beígért, Prince Of Persia Sands Of Time-ra hajazó, Flashback néven szereplő idő-visszatekerés egy-egy hiba erejéig nagy hasznunkra lehet, ebből viszont maximum öt áll a rendelkezésünkre futamonként, ami erősebb szinten egyre kevesebbnek hat. A lényegét magyarázni különösebben nem kell, de amiatt már megérte belerakni, hogy ha direkt csinálunk egy atomrobbanást a gumifallal, visszajátszani csodálatos élmény, – szomorú hiba, hogy a külső kameraállások nem variálhatóak túlságosan, bár az „operatőr" egész jól végzi a dolgát, azt meg kell hagyni.

Az említett szimulátor-arcade egyveleg erejét akkor tapasztalhatjuk meg igazán, ha elmerülünk benne. Nekem bizony egy petákot se fizettek a kiadó részéről, a játékot is jómagam vásároltam meg, és azt kell mondanom, ezt bizony rendesen megcsinálták. Az online versenyeket figyelmen kívül hagyva tényleg minden futam végig izgalmas, a nyakunkban loholó ellenfelek miatt igazi kihívás egy verseny, zajlanak az események, igyekszünk elkerülni az előttünk bénázók haláltusáját, a gumifalakat, amelyeket nagyon ravaszul, igen aljas helyeken helyeztek el a pályatervezők, és maguk a versenyhelyszínek is remekül megtervezett vonalvezetésűek. Igaz, a valódi aszfaltcsíkok, mint Spa-Francorchamp alapból ászok. De az összkép leírhatatlan, be kell ülnöd, lepadlózni a verdát és úgy igazán megküzdeni azért az első helyért.

A PROGRAM BIZONY GYÖNYÖRŰ... ...ÉS JÓL FUT A GÉPEKEN. SOKKAL JOBBAN, MINT EGY ÉVE A DIRT.

IRÁNY A RAJTRÁCS

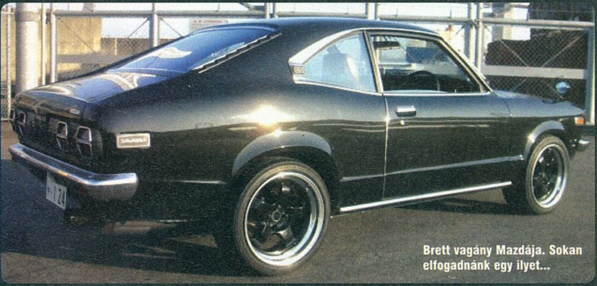
Karrierünk név, nemzetiség és alternatív névválasztással indul, melyből az utóbbin fognak szólítani minket csapattársaink a rádión. Persze mind angol név, így szerencsére nicknevek is választhatóak, én az Icemanre tettem a voksomat, lehet találgatni vajon miért. A „karaktergenerálást" követően mindennemű pátyolgatás nélkül egy amerikai versenybe csöppenünk bele, s

lóerős motorral, turbófeltöltővel. Mára nem sok eredeti alkatrész maradt benne.

Nemrég vettem egy új autót, egy 2002-es Nissan GT-R-t. Az előző tulaj nem nagyon változtatott rajta, úgyhogy ez még gyári modellnek minősül. Már elkezdtem rajta dolgozni, persze csak poénból, lejjebb engedtem az alvázat és állítgattam ezt-azt a motoron. Egyelőre még nem döntöttem el, hogy is tuningoljam majd a jövőben. Ebből a motorból nem nehéz 600-700 lóerőt kihozni, de az 1000 lóerő is elérhető, ha az ember keményen próbálkozik.

PC Guru Szoktál játszani autós játékokkal? Van kedvenced?

brett Nem játszom túl sokat, inkább vezetem a kocsimat a valóságban, az utakon és a versenypályákon. De ha játszom, akkor a valósághű játékokat, a szimulátorokat kedvelem. Nagy kedvencem a Playstationös Grand Tourismo sorozat. A Gridet ezidáig még nem volt alkalmam kipróbálni, de ha küldtök egyet, esküszöm, hogy rászánok néhány napot (nevet).



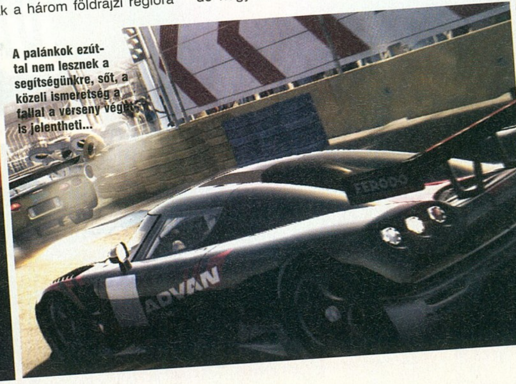
Brett vagány Mazdája. Sokan elfogadnánk egy ilyet...

Nem vicc, a játék így néz ki, ez nem render, ez itt egy screenshot maximális beállításon....

itt csupán annyi a feladatunk, hogy célba érjünk, hogy aztán azonnal felkaroljanak minket. A rádiós kolléga bár nem túl bőbeszédű, jó, hogy van, a menedzserasszony, aki a pénzügyeinket hivatott intézni inkább csak dísz, mert valójában mi felelünk a vagyonunkért. Eleinte semmink nem lesz, így más csapatoknak kell megadott feladatokat teljesítenünk, úgymint legyünk a top 3-ban, fejezzük be a versenyt és hasonló apróságok. Mások kezére játszanunk viszont csak addig kell, míg össze nem szedünk 60 lepedőnyi eurót, ekkor alapíthatjuk meg saját istállónkat. Itt megadhatjuk csapatunk színeit, főbb mintázatát, nevét, s elérhetővé válnak a három földrajzi régióra (Amerikai Egyesült Államok, Európa, Japán) osztott versenyszámok.

Hogy hol kívánunk indulni abban szabad kezünk van, de eleinte csak az aktuális rangunknak megfelelő kategóriákban versenyezhetünk. A futamokhoz autó is kell, amiket nekünk kell beszereznünk, de apró reklámként egy belső, virtuális E-bay-en olcsóbban is megvehetjük ugyanazt a masinát, csak használtan, illetve ugyanitt el is adhatjuk őket. Minden futamért reputáció pontok járnak, minél többet vállalunk be (nehézségi szint foka, segítségek kikapcsolása), annál több jár az adott helyezésekért, és természetesen eurót is gyűjtögethetünk szép számmal. A hírnév pontok gyűjtése a feljebb jutásunk kulcsa, 80, majd 250 ezer pont felett nyílik meg az adott régió felsőbb szintje, míg a Globális kategóriához már egymillió egységre lesz szükségünk. Annak fényében, hogy mennyire jól teljesítünk, a kasszát kellemesen hizlalhatják a szponzorok, akik automatikusan felkerülnek a várólistára, de hogy kiket választunk ki a nyolc szabad helyre, az rajtunk áll, csak aztán igyekezzünk betartani az elvárásaikat.

A második szint megnyitása után válik elérhetővé egy újabb funkció, miszerint csapattársat szerződtethetünk magunk mellé. Ha alacsonyabb szinten áll, mint mi, akkor csupán dísznek jó, ha magasabban, akkor bár velünk örül, de nem túl őszintén, ha megverjük őkelmét, viszont legalább szponzorpénzt biztosan hoz. Arra mindenképpen figyeljünk,



A palánkok ezúttal nem lesznek a segítségünkre, sőt, a közeli ismeretség a fallal a verseny végét is jelentheti...

hogy a másodpilóták a földrészekre szakosodtak, tehát ha valaki európai menő, az Amerikában bizony szenvedni fog.

Amiről még nem esett szó, az a gép-, pálya-, és versenytípus felhozatal. Nos, ezekből akad szép számmal, mind igazi finom falat a versenymániás játékosoknak. Tizenöt alaphelyszín van s azok alternatív szakaszai, melyekre negyvenöt géppel hajthatunk rá, de ami igazán jó, hogy több motorsport műfaj képviseli magát. A Japán driftelő csodamasinák, az európai túraautók, formula gépek, a komplett LeMans-i gépposztály, no meg persze az amerikai erőművek, sőt még roncsderbi és a már említett patinás huszonnégy órás viadal is a kínálat része, igaz gyorsított formában! Mit tehetnénk még ehhez hozzá, változatos, gazdag repertoár lapul a korongon, szóval ezt a részt sem igazán érheti kritika. Nézzünk mást.

FORMA 1 JOGOK

Többévnyi Sonys uralom után a hivatalos, FIA által engedélyezett F1-játék készítési jogok idén a Codemastershez vándoroltak. A madarak 200 millió eurós díjról csiripelnek, ennyit

kellett csupán az engedélyért kiköhögni, de az legalább 5 évre szól. Az első produktum 2009-ben várható, és a mostani EGO engine-t kívánják használni benne. Ha valóban benne van a cikkben említett potenciál a motorjukban, akkor az jövőre mindenképpen kiderül...

MULTIPLAYER

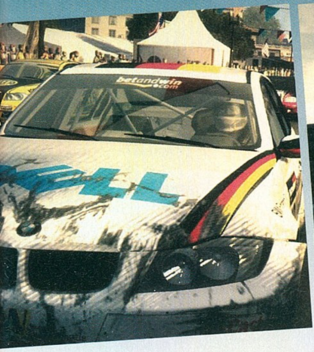
Ha a cimboráknak, vagy a világ játékos népének mutatnánk meg, hogy mire képes a magyar (benne van a zászlónk a játékban, respect), az erre vegye az útirányt. Helyi és internetes játékra egyaránt lehetőségünk nyílik, a különbség csupán annyi, hogy míg helyi hálózaton megadhatjuk a verseny köreinek a számát, addig internetes játéknál csupán a rövid, közepes, hosszú távokat választhatjuk ki. Mindkét változatban elérhető az összes versenymód, autó és pálya, viszont flashback az nincs, így jól gondoljuk meg, hogy bekapcsolva hagyjuk-e a törést, ugyanis pár idióta könnyedén kinyír minket csak úgy heccből. Igaz, hogy kirúghatók szavazással a destruktív egyedek, de sajnos nem kevés akad belőlük... A Catch Up itt is alkalmazható, de ki is kapcsolható. Összességében annyit érdemes elmondani a multiplayer opcióról, hogy a Dirt ezen aspektusánál fényévekkel jobb lett, s itt tapasztalati pontok alapján azt is lehet látni, hogy ki

Csuda kis járgányok bújnak meg a programban, méghozzá mindenféle osztályból.

HOGY ÉS FŐLEG MIN FUT A GRID?

írta · Horváth Patrik

A minimum gépigény a készítők szerint egy 3 GHz-es Pentium 4 illetve A64 processzor egy GeForce 6800-zal, illetve Radeon X1300-zal, nos ez tényleg annyira elég, hogy elindítsuk a játékot, de diavetítésnél többet nem nagyon fogunk látni belőle. Az ajánlott konfig (Core 2 Duo E6750 vagy A64 X2 3800+, GeForce 8800GT illetve Radeon HD3870) már használható, ám szerintünk ennél gyengébb gépen is jól fut a program 1280x1024-es felbontásban. Mivel a pályák nem annyira látványosak, így érdemes a környezet minőségét lejjebb venni, az elmosódást (motion blur) kikapcsolni és inkább az autók részletességét maximumon hagyni. A GRID megkapta az első javítócsomagot is, amely az 1.1-es verziószámot viseli, mindenkinek ajánlott a telepítése, hiszen a rengeteg internetes foltozás mellett teljesítménynövelés is történt. A többkártyás gépeken lévő apróbb megjelenítési hibák is orvosolásra kerültek és itt jegyeznénk meg, hogy a GRID nagyon szereti az SLI és CrossFire rendszereket (főleg az utóbbit), így végre értelmet nyerhetnek ezek a gépek. Akik szélesvásznú monitorral rendelkeznek és kénytelenek 1680x1050-es felbontásban játszani, azoknak egy 9600GT/8800GT/HD3870 legalább ajánlott, amennyiben maximumhoz közeli részletességben szeretnének száguldozni.



Ismét egy képpár: kissé megviselt BMW-nk kívülről és belülről...

mennyire rutinos róka a hálón – a megméretteséseknél erre nem árt ám odafigyelni.

ZAB HAJTJA A LOVAT, NEM AZ OSTOR

Gépigény tekintetében nem tudok teljesen jó útmutatást adni nektek, mivel a hetekben került a birtokomba egy új bestia, aminek képességei előtt tán még Patrik cimbora is elismerően bólintana, magyarán a maximumon se voltam képes egy apró röccenést sem kipréselni belőle (ellenben segít nektek a telj esítménytesztünk még élvezhető játék minimum konfigurációját illetően). A Dirt viszont jó kiindulópont lehet: a látvány itt ugyan szebb – sőt a Grid a legszebb autós játék, ami eddig megjelent PC-re. A grafika részletesebb, kidolgozottabb, főleg a törésmodell, emellett még a több egyszerre jelenlévő autó száma is magától értetődően nagy étvágyat generál. Akiknek a második otthonában, a gépházában nem egy közép-felső kategóriás kollekció ontja magából ki az egyeseket és nullákat, az vagy egy ronda grafikájú játékra, vagy egy bitang látványos PowerPoint diavetítésre számítson. Egy ötvenezer forintos konzolon természetesen tükörsimán elfut a program 1080p-n is, csak hogy aktivizáljam kicsit a PGO közösségét...

S míg el nem felejtem: az irányítás. Természetesen billentyűzetről is lehet, de talán mondanom sem kell, hogy kontrollerrel vagy kormánnyal érdemes. Akiknek nem telik a játék által támogatott kormányokra (Logitech G25, Logitech Momo, Logitech Driving Force Pro és Thrustmaster RGT), azoknak nyugodt szívvel ajánljuk az Xbox360 kontrollerét, a játék ezzel is tökéletesen irányítható.

TEGYÜK FEL A PONTOT A GRIDRE

A demo sok ismerősömmel egyetemben valami rettenetet vizionált a nyár egyetlen autós játékának, de száznyolcvan fokos fordulatot véve a teljes produktum már helyére tette a dolgokat, és egy eszméletlen hangulatos, végig fennálló versengést, kihívást nyújtó, és nem utolsósorban remek kikapcsolódást biztosító alkotássá vált. A bevezetőben már említettem, hogy kár a szimulátor-vonalért, megérné folytatni azt is, de egy dolgot már most leszögeznék: a megszerzett Formula egyes jogokkal a világ összes pénzéért se műveljétek ezt kedves Kódmesterek, azt vegyétek komolyan, srácok, mert különben...

pc guru

GRAFIKA	10	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

A Grid nálam olyan volt, mint a rút kiskacsa meséje (ne a küllemére tessék asszociálni fiatalok). Azonnali törlésre ítélt demó, és az árkádosság lenyelése után a Grid felnőtt, és az év eddigi legjobb autós játékát hozta el nekünk, körberöhögve az olyan riválisokat, mint a ProStreet vagy az alapból vicces Juiced 2.

TRIACE

PRO:

- + arcade, de pokoli hangulatos
- + kihívás
- + eszméletlen törésmodell

KONTRA:

- - gépigény
- - szimulátorfüggők kerüljék

9.2

JÁTÉKÉLMÉNY:

Bele a közepébe, aztán felépítjük saját csapatunkat, eközben menőkké válunk, rengeteg kihívással teli helyszín, max. a legvégére lehet elég.

DIRT	90%
NFS PRO STREET	79%
JUICED 2	65%

www.pcguru.hu/1044

GÉPIGÉNY: PIV 3 GHz CPU, 1 GB RAM; Win XP/Vista, Minimum Geforce 6800 v. Radeon X1300 VGA, 12 GB HDD

GRAFIKAI TUNING

Az alábbi linken egy vizuális tuningcsomagot tölthetnek le azok, akiknek bírja a gépe. A mod szebbé, részletesebbé varázsolja a tükröződéseket, nagyobb élsimítást rak az árnyékokra és hasonlók, s a játékban lévő grafikai beállítási lehetőségeket is kibővíti. Emellett található itt egy optimalizáló csomag is, amely a gyengébb gépekkel rendelkezőknek kíván segítő kezet nyújtani. Ezt Performance Pack néven találhatjátok meg. A PP Changes alatt a játék megvilágítását tehetjük realisztikusabbá, vagyis akit zavar a Grid-re jellemző sárgás filter, azt ezzel kikapcsolhatja. A link: **http://community.codemasters.com/forum/showthread.php?t=285801** Ne feledjük el, hogy mindennemű mod telepítése előtt az eredeti fájljainkról, mentéseinkről csináljunk egy biztonsági másolatot, hiszen a hiba lehetősége mindig jelen van.

írta · Bate

The Incredible HULK

fejlesztő > Edge of Reality kiadó > SEGA web > incrediblehulkthegame.marvel.com

A Sega féle Iron Man után meglehetősen bizalmatlanul közelítettünk a Hihetetlen Hulk felé, s nem teljesen alaptalanul. Játszottunk az Xboxos és a PC-s változattal is, s amíg az előbbi elnyerte a tetszésünket, az utóbbiról ismét kiderült, hogy csupán egy PS2-es átirat, s ennek köszönhetően egy méretes nagy csalódás lett a tesztünk végeredménye. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, mitől olyan felejthető Hulk legújabb digitális kalandja...

A Sega által felbérelt Edge of Reality meglehetősen trehány munkát végzett, már ami a Hihetetlen Hulk PC-s változatát illeti. Ahogy a bevezetőben is említettem, ezúttal sem az Xbox 360-as változat átiratát kapjuk, hanem egy nagyon gyenge PS2-es portot. Bár ezúttal a két verzió ugyanazt a játékot takarja, a megvalósítás között mégis akkora szakadék tátong, hogy amíg a Microsoft konzoljára készült változatot 70%-ra értékelnénk, addig az asztali gépekre érkezett változat csupán 50%-ot érdemel.

RONDA, MINT HULK

Akinek volt már dolga összecsapott PS2-es átirattal, az bizonyosan tudja, hogy mitől is katasztrófa a Hulk. A telepítést követően semmilyen grafikai beállítás nem áll a rendelkezésünkre, csupán a felbontást húzhatjuk az egekbe, de az semmit nem fog javítani a látványon (á la Iron Man). A textúrák ugyanúgy életlenek, a látótávolság nincs több kétszáz méternél, azon túl minden a nagy kék ködbe veszik, a karakter- és járműmodellek elképesztően egyszerűek és az egész város olyan, mintha nagy kartondobozokból dobálták volna össze, az átvezető animációkra pedig nincs is jó szó, a játék motorjával készített kontármunkák. Összességében: az egész botrányosan ronda és ezúttal nem tudunk szemet hunyni ezen tényező felett, hiszen akármerre is mentünk a játékban, mindenhol abba a felismerésbe ütköztünk, hogy ezúttal is tojtak a PC-s játékostársadalom fejére.

MAJDNEM CHOKITO

Az alcímben említett csokimárkát a maga idejében az alábbi szlogennel reklámozták: ronda, de finom. Ez a kijelentés nyugodtan lehetne a Hulk alcíme is, ugyanis a förmedvény kivitelezés alatt egy egészen kellemes játékmenet lapul. Amint végigütjük magunkat a bevezető pályán, New York-ban találjuk magunkat és egy, a Pókemberhez hasonló játékrendszer fogad minket: teljesen nyitott, szabadon bejárható, rombolható (!) város, amelynek bizonyos pontjain kedvünk szerint felvehető küldetések fogadnak minket. Ezek a küldetések különböző történetszálakhoz kapcsolódnak, ezek közül az egyik a film cselekményéhez hasonló, egy másik a képregényfolyamból ismerős Rick Jones kálváriáját meséli el, míg a többi különböző bűnözőkkel enged össze minket – bizony, néha gigantikus robotokat kell a földbe döngölnünk, olykor pedig egyszerre négy szuperbűnözővel kell majd felvennünk a harcot. A játék eleje kicsit nyögvenyelős: a program percenként az arcunkba vágja az új infókat és a tutorial hiányában szükséges kombinációkat, ám amint túljutunk ezen, a rombolás és a küldetésmegoldás izgalmassá, érdekessé válik (már amennyiben egyáltalán eljutunk idáig a borzalmas grafikai körítés mellett).

Hősünk természetesen fejlődik, újabb és újabb kunsztokat tanul meg, képes lesz a tereptárgyakat fegyverként, pajzsként használni, hajigálni a járműveket és a romokat, sőt, az ütések és a támadások is egyre brutálisabbak lesznek, és ha elég ügyesek vagyunk, akkor animációkkal tarkított szuper rombolásokat is kicsikarhatunk a zöld szörnyetegből. A poén az egészben az, hogy az egyes új képességeket (és a programban található egyéb extrákat, úgymint egyéb játszható karakterek, artworkök, minjátékok stb.) nem a küldetések megoldásáért, hanem bizonyos feladatok, eredmények eléréséért kapjuk. Konkrétan arról van szó, hogy az egyes képességekért egyre több és több kritériumnak kell megfelelni: (kezdetben) le kell rombolni, meg kell

Na, az a nagy kékség ott a háttérben, az a látóhatár széle. Ha ez nem szánalmas, akkor semmi...

mászni épületeket, meg kell tenni adott mérföldet a földön és a levegőben, eliminálni kell adott számú ellenfelet és ezernyi más apróság – természetesen a minél erősebb képességekért egyre nagyobb kihívásoknak kell megfelelnünk. A dolog előnye, hogy ha nem tudunk megbirkózni egy küldetéssel, akkor elég megnéznünk, hogy mi kell egy komolyabb kombóhoz és ha a városban garázdálkodva teljesítjük az adott feladatokat, akkor az új lehetőség birtokában bizonyosan könnyebben vesszük majd a korábban elbukott küldetések akadályait.

KÉPREGÉNYES HANGULAT

Azért is szomorú, hogy elbaltázták a játék grafikáját, mert végre egy olyan játékot kapunk, amelynek sajátos atmoszférája van, Hulk nincsen kiragadva a Marvel univerzumból, hanem szerves része annak és számos olyan apróságot találhatunk a játékban, ami nagyban növeli egy rajongó játékélményét. Megtalálhatjuk például Peter Parker (a Pókember civilben) munkahelyének, a Daily Bugle-nek az épületét (le is üthetjük róla a hatalmas betűket), ugyanígy felfedezhetjük a Fantasztikus Négyes főhadiszállását és a Stark vállalat központját (mindkettőt le is rombolhatjuk). Sőt, ha a maximumra tornázzuk a GTA-szerű körözési szintünket, akkor bizony szembetaláljuk magunkat a Vasemberrel, aki, a külön az ellenünk tákolt páncéljával (Hulkbuster armor) esik nekünk... Szóval tele van a program szerethető apróságokkal, azonban mindez nem garantál akkora élményt, hogy feledni tudnánk tőle a bumfordi megoldásokat.

HULK SMASH!

A játék akkor sem lenne tökéletes, ha gyönyörű grafikával rendelkezne, hiszen a vége felé már rettentően önismétlők a küldetések, az alkotókból kifogyott az ötlet, de így, ilyen ocsmány látvánnyal egész egyszerűen a jól sikerült megoldások ellenére sem volt képes meggyőzni minket – a látvány ugyan nem minden, de azért egy bizonyos minimumot illenék megütni minden játéknak 2008-ban, főleg ha súlyos ezreket kérnek érte a boltokban. Sajnos ebből a szempontból a Hulk alulteljesít és minden pozitív eleme ellenére sem ajánljuk senkinek, ugyanis sokkal több benne a csalódás, mint a valódi élmény. Remek kis program születhetett volna a zöld óriás főszereplésével, de a SEGA ostoba üzletpolitikájának köszönhetően ismét csak egy rettenetes tákolmánnyal bővült a repertoárjuk, egy olyan játékkal, amit legjobb, ha távol tartunk a meghajtóinktól.

pc guru

GRAFIKA	03	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Az katasztrofális Iron Man után gyanakodtunk, az Xbox 360-as változattal közös fejlesztőcsapat láttán reménykedtünk, a telepítés után egy nagyot csalódtunk. Lelketlen PS2-es átirat, amit csak vad fanatikusoknak merünk ajánlani...

BATE

PRO:

+ Ötletes küldetések
+ Fejlődési rendszer
+ Marvel Univerzum

KONTRA:

- Menü
- Grafika
- Animációk

4.8

JÁTÉKÉLMÉNY:

Ha nem taglóz le a grafika, akkor még jól is szórakozhatsz, a játék kezdete gyenge, de aztán jönnek a küldetések, csak a végére fullad ki.

IRON MAN	35%
TRANSFORMERS: THE GAME	62%
SPIDER-MAN 3	74%

WWW.PCGURU.HU/I226

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 2,3 GB HDD

Újramelegítve írta · NightBagoly

STRONGHOLD Crusaders Extreme

fejlesztő > FireFly Studios kiadó > Gamecock Media Group web > http://www.fireflyworlds.com

A FireFly Studio hosszas szenvedés után a Stronghold-sorozattal írta be magát a történelemkönyvekbe. Egy kastély gazdaságának felvirágoztatása, és annak megvédése volt a feladatunk – de mindkettőből a legjava. A folytatás csúfos kudarca sem tudta elfeledtetni az alapjáték és küldetéslemeze, a Crusader fényesen ragyogó csillagát...

Amikor az interneten híre kélt, hogy a Gamecock Media Group újrázást tervez a Stronghold első küldetéslemeze, a Crusader nyomdokain, még olyan bizakodóak voltunk. Végig sem gondoltuk, hogy az ígérgetésekkel valami nem stimmel, a több tízezres seregek, a még nehezebb küldetések tüzet gyújtottak a szerkesztőség azon tagjainak lelkében, akik 2002-ben már vért izzadva átküzdötték

magukat a program első expanzióján. Most, amikor feltelepítettem a „folytatást", és beléptem a menübe, valami eszméletlen nosztalgia fogott el – pláne, amikor megláttam, hogy a felbontást nem lehet 1024x768 fölé emelni. Aztán rácsodálkoztam a kampánysorozatra – amely gyakorlatilag alig pár küldetésből áll – de végül is túltettem magam a megrökönyödésen, ám ezt mély döbbenet követte, mikor töltés nélkül a programban találtam magam. A szoftver ugyan is grafikailag, játékmechanikájában, sőt, még a kezelőfelület 90%-ban is teljesen megegyezik a 2002-es (!!!) küldetéslemezzel – de annyira, hogy a pár száz megás adathordozó zömét az foglalja el. A missziók jópofák, a felcsiszolt mesterséges intelligencia pedig mindenki orra alá tud borsot törni, ám ettől függetlenül is elképesztő, hogy a Crusader Extreme gyakorlatilag 10-15 küldetés meg egy átdolgozott skirmish mód 2008-ban kiadva, egy hat éves játékból. Aki az alapváltozatot szerette, minden bizonnyal könnyes szemmel áldoz majd a nosztalgiának – feladatunk még mindig ismert, nulláról pár paraszttal meg a szentlélekkel kell felépítenünk egy kastélyt – mindez már-már Settlers szintű gazdasági szimulációval karöltve. Az építést követően pedig (sőt, az Extreme esetében már-már közben is, hiszen nem egy küldetés úgy indul, hogy a főépületünkből még ki sem sétáltak a parasztok, a misszióhoz rendelt pár védőnk már vad csatákat vív az ellenség tőlünk kőhajításnyira levő alapvával), minden idők legjobban és leghangulatosabban kivitelezett ostromaival nézünk szembe. A program még mindig remekül egyensúlyozik a már említett mikromenedzsmentes túlélés, és az elképesztő csaták között – éppen úgy, ahogy azt tette 2002-ben is. Hiába a pár új küldetés, amelyek tükrében még az expanzió vértpisilős missziói is kiscserkész feladatnak tűnnek, meg a több ezres egységlimit, amely a felbontásnak hála gyakorlatilag kezelhetetlen helyzeteket eredményez szinte végig és amely alapvetően

nem képes megváltoztatni a jól bevált stratégiákat. Ez a program lehúzás, méghozzá abból a pofátlan változatból, amely miatt mi kérünk elnézést, még annak tükrében is, hogy az alapjáték szerelmesei valószínűleg jobban elszórakoznak majd vele, mint a meglehetősen rettenetes második résszel.

pc guru

GRAFIKA	03
ZENE/HANG	05
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Nem volt rossz a Stronghold küldetéslemeze - de gyakorlatilag ugyanazt kiadni hosszú évekkel később, hát az sokkal több, mint szimpla pofátlanság.

NIGHTBAGOLY

www.pcguru.hu/1166

4.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 GHz
Memória: 128 MB RAM
Videó: 4 MB VGA
Szabad hely: 1,5 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

Fekete-fehér pocakharcos **írta · Bate**

KUNG FU Panda

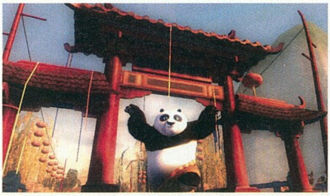
fejlesztő > Beenox kiadó > Activision web > www.kungfupandagame.com

Őszinte leszek mindenkivel, az elmúlt két hónapot követően meglehetős csömöröm alakult ki a filmekből készült játékadaptációkat illetően. Főleg azért, mert ahogy az a nagykönyvben meg van írva, ezek az alkotások ritkán közelítik meg az átlag játékos által felállított minimális színvonalat. Ennek köszönhetően hatalmas sóhajjal telepítettem a Kung-Fu Panda PC-s verzióját, ám bosszankodás helyett csoda történt, a játék visszahozta a játékfejlesztésbe vetett hitemet...

Nem vicc, a Pandás moziátirat az idei hónap legpozitívabb csalódása, ám mielőtt bárki megrohamozná a sarki játékboltot, elárulom, hogy nem a hardcore gamerek igényeit igyekszik kielégíteni a program – sokkal inkább a fiatal korosztály a célpont, azok a lurkók, akik a moziból kilépve rongyosra sírják anyu szoknyáját egy plüsspandáért.

A MUNKA ÖRÖME

Na de ha „bébiknek" készült, akkor mitől jó – jöhetne a teljesen kézenfekvő kérdés. A válasz egyszerű, bár nem hétköznapi: a programot installálva ugyanis azonnal érződik, hogy végre egy olyan termék van a kezünkben, ami egyáltalán



nem felel meg a játékadaptációkról kialakított általános képnek: igényes, szeretnivaló, kidolgozott és gyönyörű. Pontos információim nincsenek, de ahogy egyre inkább elmélyedtem a programban, úgy voltam egyre biztosabb, hogy azok a srácok, akik ezt csinálták, élvezték a munkájukat: a játék minden porcikája odafigyelésről, precizitásról és lelkesedésről tesz tanúbizonyságot (a dicséret persze a Luxofluxot illeti, a Beenox érdeme csupán az átlagnál jóval igényesebb konzolport). Nincs olyan szeglet, amibe bele lehetne kötni, már a menük is rendkívül igényesek, az utolsó gombig minden pofásan ki van dolgozva, a zenék kellemesek, és mikor a megfelelő vason belevetettem magam a bunyóba, hát akkor a látvány is egészen magával ragadott.

CSIHI-PUHI-PANDA

A körítés mellett a belbecs is nagyon rendben van – szem előtt tartva azt a tényt, hogy a játék tényleg a 12 év alattiak seregét igyekszik szórakoztatni. Lényegében arról van szó, hogy Pandánkkal 13 pályát kell végigkombózni annak érdekében, hogy a Béke völgyét a nevéhez méltó hellyé alakítsuk vissza. Ergo: át kell verekedni magunkat mindenkin, pądlóra kell küldeni minden főellenfelet és a végén magát a gonosz Tai Lungot is móresre kell tanítanunk. Ezen tevékenységeink közben platform ugrabugra és néhány egyszerű fejtörő vár minket, arról nem is beszélve, hogy megannyi támadás tanulható és vethető be az ellenfelek rovására, apríthatjuk a tereptárgyakat, sőt olykor még fegyvert is szerezhetünk a mancsaink közé, ezzel biztosítva a gonoszok arcának minél nagyobb arányú lefedettségét. S ha mindez nem lenne elég, akkor vannak gyűjtögethető érmék és egyéb okosságok, amelyekért cserébe mindenféle extrák válnak elérhetővé egy-egy pálya leküzdését követően. El kell ismerni: a Panda nem nyújt semmi olyat, amit eddig ne láttunk volna, ellenben olyan formában hozza a kötelezőt, hogy egyszerűen nem lehet faarccal elmenni mellette. Még a keményebb legényeknek is érdemes belevágni, ugyanis az összkép a kihívás hiánya mellett is

megkapó, ideig-óráig bőven szórakoztató, a célcsoportnak pedig egész egyszerűen tökéletes. S amíg ők játszanak, mi kíváncsian várjuk, hogy a lelkes fejlesztőcsapat mivel rukkol elő a következő alkalommal...

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE/HANG	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Kistesónak, gyerkőcnek tökéletes, minimális agresszió, csodás látvány és környezet, néhány óra erejéig még az idősebb korosztály számára is bőven élveztes lehet.

BATE

www.pcguru.hu/1148

7.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: P IV 2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videó: 128 MB VGA
Szabad hely: 8.4 GB
Op. Rendszer: XP/Vista

írta · Kredenc

Van Helsing, a pixelvadász...

DRACULA: ORIGIN

fejlesztő > Frogwares kiadó > Focus Interactive web > www.dracula-origin.com/

Azt hiszem, a kalandműfaj híveinek már nem kell bemutatnunk a 2000-ben alakult ír-ukrán-francia csapatot. A srácok egyre több és jobb kalandcímet hegesztenek, melyeknek egy közös jellemzője van: XIX. századi irodalmi művek ihlették őket. Jules Verne és Conan Doyle után most egy másik ír/angol szerző van soron.

A játék ihletője Bram Stroker híres regénye, a Drakula; igen, ihletője, hiszen a srácok alaposan átírták, de a sajátos, viktoriánus/gótikus hangulat, a rémisztő sztori megmaradt csakúgy, mint a fő karakterek. A könyv első részét, Jonathan Harker kalandját csak a van Helsingnek írt levélből ismerjük meg; a játék alapvetése, hogy a srác menyasszonyát, Minát Dracula elkapja, így a professzor és társa, Seward doki a nyomába ered, Londonon, Kairón és Bécsen át egyenesen Erdélybe, a gróf kastélyába. A zárójelenet nem olyan feloldozó, mint a könyvben, sőt, a fejlesztők elég kegyetlenül bánnak a hősökkel. A játék során azért az nyilvánvaló lesz, hogy a Frogwares emberei gyakorlatilag egybegyúrták az eddigi XIX. századi kalandjaikat, hiszen nem nehéz észrevenni, hogy a vámpír után nyomozó, éles eszű Helsing és a Minát pátyolgató, barátját segítő Sewer a klasszikus Holmes/Watson doktor felállást testesíti meg, és azért a Cthulhu-mítoszból is átmentettek ezt-azt fiúk, amivel elsősorban Egyiptomban, illetve a halottfeltámasztás-szálban fogunk szembesülni.

HOL A LOGIKA MOSTANÁBAN?...

A játék mechanizmusa klasszikus, külső nézetes „mutass és kattints”, elsősorban a tárgygyűjtögetésre és -kombinálásra épül, megspékelve pár logikai puzzle-val. Nem mondom, hogy ez a recept tökéletes lenne, hiszen például nyilvánvaló, hogy elkötelezettnek kell lennünk a műfaj irányába, amikor Van Helsing egy urnából megtölt egy özvegyi fátylat tucatnyi dögléggyel, majd bepakolja a táskájába azzal, hogy ez még jó lehet valamire, vagy amikor a bécsi egyetem könyvtárában ugyanilyen lazán zsebre vág egy emeletes, guruló csigalépcsőt... Az a pár, előbb említett agytorna pedig olyan, amin el lehet tölteni egy fél délutánt – a baj az, hogy egy-kettő esetében a megoldás annyira nem kézenfekvő, és olyan kevés segítséget kapunk hozzá, hogy a játékot ezek miatt én csak a kemény kihívásokat kedvelő kalandoroknak ajánlom jó szívvel, ennek hiányában, és a játék nyelvét nem értve biztos az elakadás, és végső esetben a végigjátszásba való kétségbeesett bepillantás. Az szent igaz, hogy az egyes rejtvények önálló megfejtése orgazmusközeli élményhez juttat, de ez olyan, mint amikor szex előtt három órán át hámozod ki a csajt a ruháiból, és mire „beljebb jutsz”, már majdnem elmegy a kedved az egésztől... Hozzáteszem, újabb negatívumként: sajnos néha a logika szabadságra megy a tárgykombinálásnál is, felbukkan a jó öreg, sokat emlegetett „Gabriel Knight álbajsza”, a túlerőltetett, túlságosan kicsavart megoldások – például Erdélyben, a fogadóban, amikor kolbászból kell kulcsmásolatot csinálnunk, én a fejemet fogva zokogtam...

“Újabb klasszikus kalandjáték, amely néha nagyon kemény diónak bizonyul...”

Nagy szerencsénkre a pixelvadászatot a mostanság divatos „mankógomb” beiktatásával kiküszöbölték a fiúk (a szóköz lenyomására megjelenik az adott képernyő minden interaktív pontja – hová mehetünk, mit vehetünk fel), ami tekintve, hogy a játék nagyrészt erre épül, jelentős százalékban sötét helyeken bóklászunk, és a háttér kétdimenziós, kifejezetten hálás. Ez a megoldás, plusz az a tény, hogy addig nem mehetünk ki egy helyszínről, míg ott minden szálat el nem varrtunk (erre maga Helsing figyelmeztet, sőt néha el is mondja, mi még a teendőnk), valamint hogy egyszerre kb. 6-10 tárgy lesz nálunk, és ezeket elég gyorsan végigpróbálgathatjuk az „itt kell valamit használnod” pontokon, persze finomítja a kihívást. Ez utóbbit és az előbb említett nehéz rejtvényeket összevetve kissé kiegyensúlyozatlannak hat a dolog – a szóközt nyomogatva,

DRACULA ATYJA

Abraham "Bram" Stoker 1847. november 8-án született a Dublinhoz tartozó Fairviewban. Húsz évesen egy napilap színikritikusa lett, az egyik írásában meleg szavakkal méltatta a kor egyik legnépszerűbb színésze, Henry Irving Hamlet alakítását; ezt vacsorameghívás, majd életre szóló barátság követte, sőt állás, ugyanis ezután 27 évig volt a színész titkára. Ez az ismeretség megnyitotta előtte a felső tízezer kapuját, találkozott Sir Arthur Conan Doyle-lal is, és persze munkaadója oldalán beutazta a fél világot. Az 1890-es évek közepén tagja lett egy okkult társaságnak. A Draculát 1897-ben jelentette meg, nyolcévnyi kemény kutatómunka után (vámpírhistóriák, európai folklór) – sőt, egy estét a témában átbeszélgetett Vámbéry Árminnal is. 1912. április 20-án hunyt el Londonban. Egy érdekesség: köztudott, hogy a gróf alakját az író Henry Irvingről mintázta – én gyanítom, hogy a fejlesztők erre építettek, ugyanis a játékbeli karakter feltűnően hasonlít a színészóriásra...

Nem meglepő módon, Dracula tevékenysége nyomán eljutunk egy kellemes kis temetőbe is...

a holmikat végigpróbálgatva simán lepörgethető lenne a kaland egy hosszú délután alatt (még akkor is, ha egy igazi, ortodox kalandornak ezek a megoldások csalásként hathatnak), viszont aki egymaga próbálja megfejteni a logikai „párbajokat", végigolvassa a dokumentumokat, végigüli a párbeszédeket, ezt az időt kitolhatja akár két délutánra is.

...BÁRSONYBÉLÉSŰ KOPORSÓÁGYBAN...

Tulajdonképpen a játék körítésére kell a legkevesebb szót vesztegetnem, hiszen akik láttak már Frogwares kalandot, azoknak sok meglepetést nem okoz, sőt, pár karaktermodell, grafikai megoldás érzésem szerint vissza is köszön innen-onnan, de hát ugye miért dolgozzanak fölöslegesen... A színvonal hasonló az eddigiekhez, nagy általánosságban jól néz ki a cucc, hangulatosak a helyszínek (bár relatíve kicsik), a karakterek és animációjuk is dicsérhető, az átvezető, renderelt filmek is remekek, igaz, minden téren van még hová fejlődniük a srácoknak, de az összhatás kellemes, egyes helyeken (mint amilyen a temető) egészen pazar. Hadd emeljem ki külön a szinte tökéletes viktoriánus hangulatot és a vérvörös szín hangsúlyos használatát (rózsák, függönyök és jó sok vér), ami remek stílusérzékre vall, és alaposan feldobja a cuccot.

Sajnos a szinkronhangokról kevésbé tudok pozitívan beszámolni, itt bukik ki általában a szűk büdzsé, a legrosszabb, amikor „nem színészek" próbálnak meg nagyon nagyot alakítani egy szerepben, és ez a „túlspilázás" bizony itt is tetten érhető. A másik, sőt szerintem nagyobb gondot a főhős ismétlődő szövegei jelentik; nem hiszem, hogy annyi plusz költséget jelentett volna 10-12 szövegváltozat felmondása és beépítése a játékba, az állandó „ezt elteszem" és „tökéletes" helyett... A klasszikus, hegedű/zongora alapú zenével nincs nagy baj, amire nagykönyv szerint való, arra megfelelő: a hangulat megteremtésére és fenntartására.

EGY HÖRPINTÉS A NYAKBÓL...

Értékelés, összegzés gyanánt ugyanazt kell leírnom, mint amit az Operation: Wintersun esetében: nehéz lenne ennél klasszikusabb point 'n click kalandot készíteni; tipikus iskolapélda, húsz éve bevált játékelemekkel. Persze nem tökéletes, magán hordozza a műfaj alaphibáit is, amit azért egy ilyen rutinos csapattól már nem várnánk; meglehetősen rövid, nehézségét tekintve picit kiegyensúlyozatlan, és nem is hagy bennünk mély nyomokat. Ám a sztori jó, a hangulat remek, az audiovizuális összhatás dicsérhető. Kalandrajongóknak mindenképp ajánlott, de aki csak az alapmű és a horrorelemek miatt kíváncsi rá, az is tehet vele egy próbát, szerintem nem fog csalódni, még ha egy icipici tüske marad is benne – de ugye ez még mindig jobb, mint egy jókora facövek a szívben...

PC GURU

GRAFIKA	08	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Ortodox point 'n click kalandjáték, jól bevált recept és sémák alapján. Szemnek, fülnek, léleknek kellemes, az agynak viszont néha túl sok, néha túl kevés, és túl hamar jön el a vége főcím. A hangulat méltó a nemes alapanyaghoz, a hangok nem mindig, de összességében a műfaj kedvelőinek mindenképp ajánlott darab.

KREDENC

PRO:
+ Jó hangulat
+ Kellemes látvány
+ Pár kemény puzzle...

KONTRA:
- ...amik talán túl kemények is
- Elég rövid
- Pár ki nem került csapda

7.4

JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék folyamatosan tartja a színvonalat, csak akkor csökken picit, mikor egy kifejezetten nehéz fejtörőbe botlunk...

SHERLOCK HOLMES: THE...	60%
SHERLOCK VS LUPIN	72%
THE CURSE OF MONKEY...	95%

WWW.PCGURU.HU/603

GÉPIGÉNY: PIV 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB DX9 VGA, 2 GB HDD

Oroszlán, szekrény nélkül írta · Flatline

THE CHRONICLES OF NARNIA: Prince Caspian

fejlesztő > Traveller's Tales kiadó > Disney web > disney.go.com/disneyinteractivestudios

Ebben a hónapban csak úgy sorjáznak a különböző mozifilmek adaptációi. Van itt Hulk, Kung Fu Panda és megérkezett a Disney nagy nyári mozijának, a Narnia második részének adaptációja is – lássuk, ez az átirat miképp teljesít szeretett asztali gépeinken.

A Traveller's Talest szerencsére nem kell bemutatni senkinek: nekik köszönhetjük a hipersikeres Lego Star Warst és a mostani számban tesztelt Lego Indiana Jonest is. Ezúttal a Disney égisze alatt munkálkodtak, mégpedig a Narnia Krónikái című fantasy film második részének játékátiratán. Noha a kritikusok a második részt messze nem fogadták akkora örömmel, mint az elsőt, a játéknak így is, úgy is zöld útja volt a megjelenéshez.

S LŐN MÁSODIK EPIZÓD

A játék jobban sikerült, mint az első rész. Látszik, hogy a stúdiónak sokkal nagyobb tapasztalata van az akció-kaland stílus terén, továbbá sikerült belegyömöszölniük még azt is a játékmenetbe, hogy két személy is szimultán részt vehessen az akcióban. Pont úgy, mint a Lego játékaik esetén. Mindegyik karakter más és más tulajdonságokkal bír, ezzel már rögtön a játék elején szembesülhetünk, muszáj a barátotokra támaszkodnotok, ha maradéktalanul szeretnétek megoldani egy pályát.

Sajnos a narráció nem az igazi, de legalább a pályák élvezetesek. A videóbetétek semmitmondóak, hiába vannak a filmből, ha nem látta a játékos a mozit, akkor fikarcnyi lövése sem lesz arról, hogy mi miért történik. Mivel a nyolc-tizenöt éves korosztálynak szánják a játékot, ezen belül is inkább a nyolcas felé húz a program, nem pedig a tizenöt felé, nem túl bonyolultak a feladványok. A hasonló játékokban (így itt is) szinte szokásosnak mondható a karhúzogatás, meg a kapcsolókra ráállás, de néha egy kicsit komplexebbé válik a feladat a szereplők eltérő képességei miatt. A játék során óhatatlanul is az az érzésem volt, hogy ezeket a feladatokat már rendre ellőtték a Lego játékokban és bocs, hogy megint ezt emlegetem, de tényleg kísértetiesen érezni a hasonlóságot. A karakterek hangjai legalább az eredetiek, plusz picit jobban figyeltek arra, hogy ne legyenek visítóan idegesítő mutálás előtt lévő fiúhangok a játékban.

HIÚSÁGOK FÁKLYÁJA

A grafika ahhoz képest, hogy viszonylag sebtiben dobták össze a játékot, meglepően jó. A karakterek megfelelően animáltak, minden szétverhető a játéktér környékén, amiből aztán gyűjthető a bónusz törmelékdarab. A füst, por, robbanások mind elérik azt a színvonalat, amit 2008-ban alulról meg kell nyalintania egy játéknak, ha azt szeretnék a fejlesztők, hogy rajtuk kívül mások is játsszanak vele. Természetesen nem szabad elfelejtenem megjegyezni a tényt, hogy nem csak PC-n jelent meg a játék, így a kontrolleres irányítás lenne az ideális, tehát, ha van kéznél XBOX360 utángyártott PC-s irányítótok, akkor mindenképpen azzal nyomuljatok, mert sokkal jobb. Nekem sajnos nincs, így maradt az egér és a WASD, ami a borzalmas kamerakövetésnek köszönhetően sokszor maga a legnagyobb mészáros rémálom.

Azok számára, akik szerették a filmet és elnézik a készítőknek a karakterek öregedését (pont úgy, mint a Harry Potter filmekben), mindenképpen ajánlott a játék, mert teljesen korrekt iparosmunka. Nincsenek hatalmas bugok, a nyolc-kilenc óra játékidőt pedig megéri a harc, platform és kombinálós elemek vegyítése még akkor is, ha sokszor repetitívnek érződik ez a mechanizmus a játék során.

Szekrény ezúttal sokkal kevesebb van, azonban akció és katona akad bőven.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Semmiben sem egyedi, amiből viszont táplálkozik, azok csakis a legjobb összetevők, így egy nem elhízott, de nem is vékony akció-kaland játékkal randizhattok, ha megveszitek.

FLATLINE

www.pcguru.hu/833

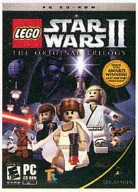
7.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.6 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videó: 128 MB VGA
Szabad hely: 1,5 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

top 5 Classic

Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.

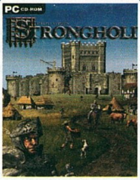
1 LEGO Star Wars II



Értékelés: 81%
Ára: 3600 Ft
Link: www. pcguru.hu/188

Bár még egyáltalán nem merült feledésbe a Traveller's Tales nagyszerű LEGO Star Wars szériája, a most megjelent LEGO Indiana Jones kapcsán érdemes ismét felemlegetni ezt a nagyszerű játékot. Már csak azért is, mert ha esetleg még nem próbáltad ezt az elsőre nagyon gyerekesnek tűnő, de egyébként iszonyatosan szórakoztató játékot, és kíváncsi vagy Indy kalandjaira, de nem akarsz "látatlanban" belevágni, akkor érdemes egy próbát tenned a Star Wars kalanddal, hiszen ha ez az epizód tetszeni fog, akkor nyugodt szívvel bevásárolhatsz a régészprofesszor LEGO változatából is. Kiváló platform, akció, logikai játék, amelyek kicsik és nagyok egyaránt jól elszórakozhatnak, akár többszöri végigjátszással is.

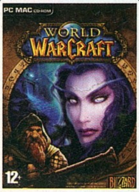
2 Stronghold



Értékelés: 81%
Ára: 1799 Ft
Link: www. pcguru.hu/1135

Mostani számunkban Nightbagoly kollega tesztelte a Stronghold legújabb, 2008-as inkarnációját, ám annak minőségét látva még most is azt mondjuk, hogy inkább az eredetit válasszátok, mert bár nem mai darab, de még mindig élvezetesebb, mint az, amit most akarnak az orrunk alá dörgölni. A cél adott, a semmiből felépíteni egy várat, korrektül működő gazdasággal, aztán jön a keményebb dió, megvédeni a kis birodalmunkat a ránk törő ellenségekkel szemben. Egyáltalán nem könnyű darab, szóval kifejezetten olyan olyan játékosoknak ajánljuk, akik szeretik a kihívást biztosító stratégiákat. A látványtól ugyan nem lesz könnyes a szemünk, de a ránk váró megmérettetések bizonyosan megteszik majd ugyanezt.

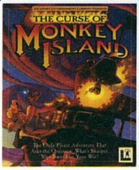
3 World of WARCRAFT



Értékelés: 96%
Ára: 8100 Ft
Link: www. pcguru.hu/245

Közel három éve örvend töretlen népszerűségnek a World of Warcraft. Több mint 10 millió előfizetőjével bőven maga alá gyűrt minden más MMO játékot, sikere és népszerűsége mai napig felfelé ível. Következő expanziója már nagyon közel van, ahol mindenki újra egy szintre kerül, úgyhogy ha valamikor, most érdemes lesz beruházni. Külön öröm, hogy már idehaza is kapható a World of Warcraft: Battlechest, ami tartalmazza az eredeti alapjátékot és a Burning Crusade kiegészítőt, mindezt pedig igen jutányos áron. Persze a játék havidíjas (három-négyezer forint havonta, attól függően, hogyan fizetünk érte), de még így is bőven megéri a pénzét, hiszen ha rákattansz a WoW-ra, más játékra tutira nem fogsz költeni már az idén.

4 Monkey Island 3



Értékelés: 95%
Ára: 3599 Ft
Link: www. pcguru.hu/213

Minden idők legsikeresebb kalandjáték sorozatának harmadik része, a The Curse of The Monkey Island még mindig olyan program, amely köröket ver legújabb műfajtársaira. Hiába teltek el évek a megjelenés óta, fanyar humora, sajátos bája, szerethető karakterei még mindig többet nyújtanak, mint a közelmúltban a lap hasábjain bemutatott alkotások. Könnyen játszható, élvezetes móka, amelyet tanítani kellene mindenkinek, aki hasonló fába vágja a fejszéjét. Kalózkodás számottevő erőszak nélkül, egy játék, amely poénjaival, beszólásaival, csetlő-botló főhősével sokadik alkalomra is ugyanúgy szórakoztatja a nagyérdeműt, mint első látásra. Gyakorlatilag kötelező darab.

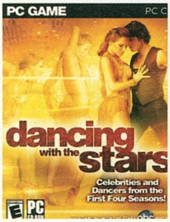
5 NEED FOR SPEED Most Wanted

Értékelés: 93%
Ára: 3600 Ft
Link: www. pcguru.hu/161

Száguldoznál, de nincs pénzed vagy elég erős géped a Gridhez? Ha így áll a helyzet, akkor még mindig remek megoldásnak tűnik a Need for Speed Most Wanted címre keresztelt epizódja, amely az olvasók és a szerkesztőség nagy részének véleménye szerint az utolsó igazán jó NFS rész. Megtalálható benne a nagyszerű hangulatot biztosító illegális verseny opció, tuningolhatjuk a verdánkat ezerrel, és ezúttal még a rendőrökkel is meggyűlik a bajunk. 100% sebességmámor, izgalmas futamokkal, nagyszerű üldözésekkel, s bár a grafika már nem ér a manapság divatos játékok nyomába, de legalább fut a gyengébb gépeken is. Meg egyébként is, 250 km/h felett ki figyeli a tájat? Na ugye...

Futottak még...

Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk: vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatatlanság okán. Eddig nem nagyon mutattuk be nektek ezeket a torzszülötteket, igyekeztünk a jobb játékokra koncentrálni, ám ezentúl mindig jelentkezünk majd a "Futottak még..." összeállítással, amely az adott hónap "legfurcsább" játékait fogja tartalmazni... írta · miguel

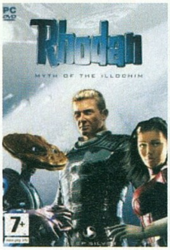


DANCING with the Stars

3.4

fejlesztő > Zoe Mode kiadó > Activision

Talán sokaknak ismerős a műsor címe: itthon is futott egy hasonló műsor, profi táncosok segítette falábú „sztárok" táncoltak benne hétről hétre. Nos, a játék ennek amerikai eredetijét veszi alapul, így olyan hírességek virgácsai felett vehetjük át az irányítást, mint Brian Fortuna vagy akár Charlotte Jorgensen. Oké, gondolom nem vagyok egyedül azzal, hogy gőzöm sincs, kik ezek, de végül is tökéletesen mindegy: a karakterek szinte teljesen egyformák. Maga a „tánc" abból áll, hogy egy menüből kiválasztgatjuk a programot, amit aztán a Dance Dance Revolution módjára a kurzorbillentyűk jó időben történő lenyomásával „táncolunk" el. Tulajdonképpen ennyi az egész, van még kemény háromféle minijáték, amivel a kiválasztott szereplő tartását, ritmusérzékét és előadásmódját fejleszthetjük – olyan sokat ezektől se várjunk. A programot amúgy szánalmas grafika, botrányos játékmenet, viszont egész tökös zene jellemzi – ettől függetlenül inkább hagyjuk meg azoknak, akik tudják, ki az az Edita Sliwinska.



THE IMMORTALS OF TERRA A Perry Rhodan Adventure

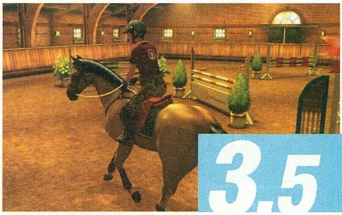
4.2

fejlesztő > Braingame kiadó > Viva Media

Nyilván tömegek vannak tisztában azzal, hogy ki a frász az a Perry Rhodan, azért én tájékoztatnám az elenyésző kisebbséget: az említett úriember egy német űropera hőse, egy olyan univerzumé, amelyben tulajdonképpen minden szerepel, ami az elmúlt százötven év sci-fijében előkerült. A játék a készítők szerint tökéletes alkalom arra, hogy újoncként belevessük magunkat a világ megismerésébe – nos, azért én ezzel vitába szállnék, a szereplők többsége minimum fura, ráadásul egyszercsak kiderül, hogy a főhős halhatatlan. Most innentől én nem nagyon értem, hogy miért szenved közepesen béna fejtörőkkel legjobb barátja kiszabadításának érdekében ahelyett, hogy berongyolna és szénné pofozna mindenkit – ez biztos valami germán romantika lesz. Jobb a békesség alapon talán egyezzünk is ki abban, hogy ezt a játékot kizárólag német piacra szánták – mi többiek amúgy is eleve furcsán nézünk egy hősre, akit úgy hívnak, hogy Perry. Felénk a papagájokat hívják így.

MY HORSE and Me

fejlesztő > W!Games
kiadó > Atari



3.5

Tessék, itt a bizonyíték: igenis vannak csajok, akik játszanak, és nem csak a Hello Kitty Kalandjai a menő, a lovas játékok is aratnak. Pontosabban fogalmazva falicsempe legyek, ha értem, mi üzlet van az ilyen díjugratós-lókefélős (nem úgy) programokon, mindenesetre itt egy újabb, lássuk, ez leveri-e a lécet, vagy csak simán átfut alatta. Az alapötlet, hogy mindenféle pacikkal díjugrató versenyeken vegyünk részt, megfelelő vásárlóerejű célcsoporttal még egész rentábilis lehetne, de aztán a pályák és az események túl hamar válnak egyhangúvá ahhoz, hogy igazán élvezhessük a játékot. Mentőövnek – kis képzavarral – ott vannak még a lovak, akiket csinosíthatunk, sőt, egyik-másik igazán trendi lószerszámért (nem azért) a fontosabb versenyeket meg is kell nyerjük. A fura az, hogy a játék nem könnyű, igazából frusztrálóan nehéz, és a nyerhető extrákat az ember szinte mindig csalódottan fogadja – szinte látom magam előtt az elkeseredett kislányok seregét, amint megindulnak a fejlesztő irodája ellen.

LIGHTING WARRIOR Raidy

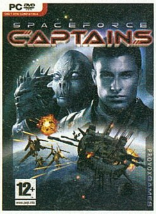
3.8

fejlesztő > ZyX kiadó > G-Collections.com

Na, ez az a játék, amiről hiába írom le, mennyire mérhetetlenül alávaló tákolmány, úgyis mindenki megszerzi majd így vagy úgy, mert bizony ez egy hentai elemekkel megtűzdelt japán RPG. Az alapvetés szerint van kérem itt egy falu, ahonnan egyre-másra tűnnek el a szemrevaló csajok – irány tehát a közeli labirintus, ahol némi kalandozás és enyelgés árán elnyerjük méltó jutalmunkat. A játék maga leginkább az Eye of the Beholder-féle AD&D címekre emlékeztet, például eleinte itt sincs automata térképrajzoló (és elhihetitek, ez felettébb idegesítő), csak kilencven fokokat fordulhatunk és csak egy mezőnyit léphetünk előre. A harc összesen annyi, hogy a támadás gombra kattintunk, megnézzük, mennyit sebeztünk, aztán ha még él az ellen, akkor újra a támadásra kattintunk. A fő-ellenfelek mindegyikének speciális szexuális szokásai vannak, így a leküzdésük is ehhez köthető – érdekes elem, hogy befejezésből összesen egy van, viszont érdemes elbukni a bossokat: ilyenkor is kapunk egy-egy érdekes videót. No, ezzel le is írtam, miről szól ez az egész – Japánban már trilógia, szóval akinek ez kell, az megnyugodhat, van még ott, ahonnan ez jött.

SPACE FORCE Captains

fejlesztő > Dreamatrix
kiadó > Joowood Productions

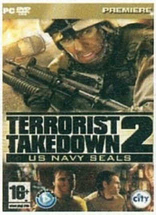


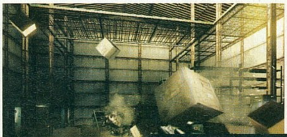
3.1

Ime egy játék, ami 2008-ban képes volt megjelenni csak egyjátékos móddal és fix felbontással (még most, írás közben is röhögök az egészen). Ha ehhez hozzáteszem, hogy a Space Force Captains valójában egy Heroes of Might and Magic utánzat, akkor már kezditek sejteni, micsoda selejtről mesélek. De legyünk egy picit objektívek: ez egy kalap szamóca. A hősöket helyettesítő Űr Erő Kapitányok a játékban fel-alá mászkálnak a szánalmasan két dimenziós űrben, várakat, akarom mondani: bolygókat fedeznek fel, nyersanyagokat használnak, sereget építenek, és végül – ki hinné – összecsapnak. A harc a már megszokott felállás, viszont az egységek vagy lépnek, vagy harcolnak, így a küzdelem nagyobbik fele veszett pozícionálásból áll. Fájó pont, hogy erre szolgáló kijelző híján fogalmunk sincs a lova... az űrhajók támadási sorrendjéről, így tényleg csak kattintgatunk vakon, a végén meg nyerünk, vagy nem (gondolom ez a realizmust hivatott belecsempészni a játékba). Fejlesztők kezét demonstratíve levágni, de a vásárlókét is minimum eltörni – ez a játék érezhetően csökkenti a világ nettó intelligenciáját.

TERRORIST Takedown 2 US Navy Seals

fejlesztő > Merscom LLC
kiadó > City Interactive





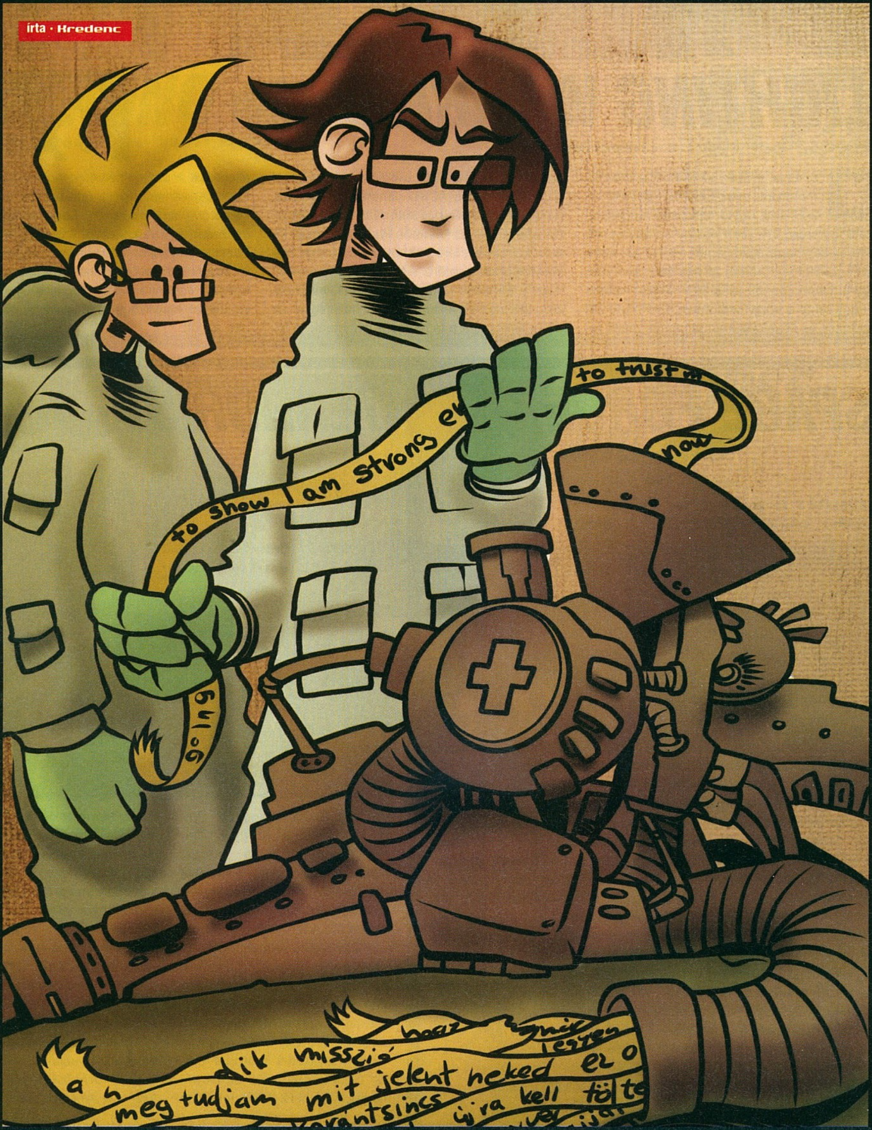
4.5

A lövős-vérengzős kategória szégyenfoltjának számító Terrorist Takedown sorozat új lendülettel vág neki a zsé-kategória mezőnyének: némi előny, hogy a játék most a F.E.A.R. motorját használja. Felvetődik a kérdés, hogy mi értelme van egy olyan játéknak, ami egy ezerszer feldolgozott alapötletet (képzeljétek, arab környéken lövöldözünk majd arab terroristákra) egy már tulajdonképpen levitézlett motorral próbál újból eladni – de bármilyen meglepő, a TT2 nem is olyan rossz. Mármint de, borzalmasan, szánalmasan rossz, de az eddigi részekhez képest például egészen elviselhető. A Jupiter EX alapokon mozgó programból ezúttal hiányoznak az olyan mókák, mint az időlassítás vagy a hirtelen megjelenő kislányok, akiktől a vér is kockára fagy a játékosban; ellenben van pörgős akció és egész okos ellenfelek – mondanám, hogy a következő jó FPS-ig ki lehet vele húzni, de a nyolc egyjátékos küldetés mindössze néhány rövid óráig nyújt... hát, kis túlzással szórakozást.

Játssz szépen, jól – magyarul

Úgy tűnik, a kiadók kezdik komolyan venni kicsiny országunkat, ennek egyik jele, hogy az utóbbi időben egyre több játék jelenik meg magyarul. Épp ezért érdemes bepillantani a kulisszák mögé: hogyan is zajlik ez a folyamat.

írta · Kredenc



illusztráció: Tomster (Pásztor Tamás) és Henrik (Horváth Henrik) http://tomster.blogter.hu

Amikor honosításról beszélünk, meg kell különböztetnünk két dolgot: a „partizán", amatőr projekteket, és a hivatalos munkákat. Cikkemben csak utóbbival foglalkozom, több okból is, de leginkább azért, mert előbbi kategória igencsak ingoványos talajon áll. Legtöbbje jogilag is megtámadható, sérti a szerzői jogok törvényét, ráadásul egy gyenge minőségű fordítás akár hitelrontásként is felfogható, hiszen a játékosok összemossák a dolgokat, legtöbbjük azt sem érti, hogy ez nem hivatalos dolog (ami nem csoda, általában ez sehol nincs feltüntetve), így a gyenge nívót visszavetíti a kiadóra vagy fejlesztőre. Ez ellen egy kiadó két dolgot tehet: vagy nekimegy a törvény erejével a partizánoknak, felvállalva a hosszú, körülményes és költséges pereskedést, vagy nekiáll, hogy maga készítse el a játékok lokalizált verzióit. Ehhez azonban megfelelő felvevőpiac kell, hiszen nem titok, hogy egy ilyen munka sokszázezres, sokszor milliós nagyságrendű, és ezt a pénzt be kell hoznia az eladott termékeknek. Leginkább ez volt az oka, hogy eddig hazánk „kimaradt a jóból", ám ez egyszersmind a 22-es csapdája is volt; szerencsénkre ezt felismerték a nagyobb kiadók, ráadásul még arra is rájöttek, hogy mivel az illegális letöltőcsatornákon általában az angol verziók forognak, ez eggyel több érv egy magyar nyelvű termék jobb eladhatóságára.

ÖSSZE(VISSZA)HANGOLVA

A honosítás vagy lokalizálás meglehetősen bonyolult folyamat. A munkával a kiadó bízza meg vagy a hazai terjesztőt, vagy a külön ezzel foglalkozó céget, erre mindkét félnél van egy erre felkent csapat (lokalizációs team), egy-egy felelős vezetővel, ők tartják egymással a kapcsolatot, és szervezik a munkát. A megbízó átad egy úgynevezett „lokkitet" (lokalizációs kit) a megbízottnak, ebben benne van minden kapcsolódó cucc – fordítandó – és segédanyagok, ha szinkron van, hangfájlok, ha az is kell, a feliratozandó átvezető animációk, a honosítandó grafikák (menü és társai) PSD-ben, a kézikönyv, doboztery PDF-ben, és így tovább. A menedzser ezt szétszedi, eldönti, hány és milyen emberre van szüksége mindehhez, összeállítja a csapatot, kiadja a munkát személyre bontva és szabva, majd irányítja az egészet és pattogtatja az ostort, hiszen igen szűk és szigorú határidőkkel kell dolgozni. A kész fordításokat begyűjti, átadja a „proofreadereknek", azaz anyanyelvi lektoroknak, akik összevetik az eredeti szöveget a fordítással, hogy nincsenek-e benne nagy mellényúlások, majd a korrektornak, aki a helyesírást ellenőrzi, aztán visszaküldi a kiadónak, ők integrálják bele a játékba az anyagot. Amint ez megvan, jön a tesztelés, melyet külön brigád végez, ők elkészítik a hibalistát, ez alapján jön a hibajavítás (ez szintén koordinálást igényel, hiszen van, hogy a megbízó oldalán kell javítani valamit – pl. hiányzó, vagy eredeti nyelven „beégetett" szövegrészek –, van, hogy a fordításban), aztán jön ismét az immár javított anyag integrálása, az újabb teszt – és így tovább.

Az esetek legnagyobb részében a fordítandó játékbeli szöveganyag Excel táblázatban van, a kézikönyv a és dobozfelirat PDF-ben. Az külön nehézséget jelent, hogy sokszor a fordítók nem is ismerik a játékot, így látatlanban kell dolgozniuk, ami a kontextusfüggő szövegeknél kétesélyes feladat, ezért az atombiztos nyelvtudáson és a megfelelő stíluson (a jó lokalizálás közelebb áll a műfordításhoz, hiszen ma már igen igényes szövegkönyvek vannak) kívül kell némi logika és nem kevés rutin is a munkához. Szerencsére vannak cégek, akik segítik a munkát, például a szituációkat magyarázó szövegekkel látják el az anyagot, mellékelik a karakterek leírását, és általában rendelkezése áll a korábbi lokteamek „kjúendéj" táblája is. Utóbbi az angol Q&A, Questions and Answers (kérdések és válaszok) bikkfanyelvű elnevezése. Ez egy táblázat, amelyben a fordító felteszi a kérdését egy problémás szövegre vonatkozóan (például hogy egy szó ige vagy főnév, hogy néz ki egy – a valóságban nem létező – tárgy, aminek csak az elnevezését tartalmazza az anyag, a leírását nem, mi egy rövidítés feloldása, és így tovább), majd eljuttatják a fejlesztőnek, aki megválaszolja és visszaküldi. Miután a magyar lokalizálást sokszor megelőzik más nyelvek, így a hozzánk kerülő Q&A már jelentős mankót jelent, sok felmerülő kérdésre ad választ. A végén persze a tesztelők felelőssége, hogy megtalálják a fordítás még megmaradt hibáit, így ők is keményen kell, hogy odategyék magukat, az se kis feladat.

Mint látható, a lokalizálásnál nagyon sok ember összehangolt munkájáról van szó. A kisebb projekteknél elég egy fordító is, hiszen például egy FPS-ben nincs sok szöveg, ám például egy olyan játéknál, mint a Mass Effect, akár öt ember is nekieshet a szövegnek. Ilyenkor már szükség van egy úgynevezett „glossary", azaz szószedet összeállítására, ezt sokszor már a lokkit is tartalmazza; egy táblázatról van szó, melybe a fejlesztők kigyűjtik a szövegben gyakran előforduló kifejezéseket, és amelyet a fordítók már készen, sokszor lokalizálva kapnak, ennek betartása a legszigorúbban kötelező, hiszen csak így lesz egységes a munka. Mivel azonban egy ilyen anyag nem teljes, előbukkannak olyan kifejezések, melyeket az adott szövegen dolgozó fordító úgy véleményez, az többször fog még szerepelni, így, miután a teljes csapat folyamatos kapcsolatban áll egymással, ezt elküldi csoportos e-mailben, amit aztán megvitatnak, kialakítják a közös nevezőt, majd a menedzser szentesíti azt, és átvezeti a glosszáriumba.

JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL. ÁM AZ A LEGKEVESEBB...

A sokat emlegetett lokalizációs menedzser a munka szíve és lelke, akin hatalmas felelősség nyugszik. Képzeljük el: szétszed egy szöveget öt felé, szétküldi öt fordítónak, a tőlük beérkező anyagokat átadja a lektornak, majd a korrektornak, aztán összerakja az egészet, továbbítja az integrátoroknak, akik elkészítik a tesztanyagot, ezt szétküldi a tesztelőknek, az ő hibajelentéseiket összesíti, eldönti róla, mi a teendő, és intézkedik. Eközben azonban sokszor a kiadó az anyag újabb verzióját is elküldi, mert például egy alapvetően konzolos játék portolásakor az első körben még a platformspecifikus szövegek vannak a lokkitben, aztán ahogy halad a fejlesztés, ezeket lecserélik és azonnal továbbítják is, a menedzsernek így ezt is ki kell adnia fordítani, lektorálni, és be kell tudnia építeni a projektbe, a régi anyag helyére.

A fenti folyamatban már benne van az egyik hibalehetőség, amikor összekuszálódnak a szálak, előkerül újként egy régebbi anyag, vagy a kiadó integrátorai nem az új verziót építik be a tesztverzióba, hanem a korábbi változatot, és így tovább – ez a menedzser felelőssége (és ez igaz még akkor is, ha a megrendelő oldalán hibáznak, a nagy kiadók örömmel kenik rá a megbízóra az ilyen malőrt). A másik hibaforrás a több fordítós projekteknél az, amikor a fordítók elsiklanak egy gyakori kifejezés felett, így a glosszárium ellenére is az adott kifejezés többféle módon szerepel az anyagban; ez ugye a fordítók és a lektor közös felelőssége. Ráadásul ez sokszor kibukik a kézikönyvnél is, főleg, ha azt még az első kör végén kell leadni, és az említett változások nem kerülnek átvezetésre az anyagba – legfőképpen, ha az a nyomdai határidők miatt már a sokszorosítóüzemben van; persze épp erre találták ki az olvass.el fájlt, ahol ezeket a változásokat fel lehet sorolni. Mindennek egy közös forrása van: a hatalmas rohanás. Iszonyúan feszített ugyanis a tempó, egy kétszáz oldalnyi anyagra (kb. 65 ezer szó, 300 ezer karakter) jó, ha egy hónapot kap a fordító, egy kézikönyvre egy-két napot, hiszen a teljes projektet be kell fejezni a hazai megjelenésre, fordítással, ellenőrzéssel, teszteléssel, gyártással együtt, és nyilván az eredeti nyelvű debütáláshoz képest nem lehet hónapokat csúszni.

A fentiek csak egy kis áttekintést nyújtottak ebbe a bonyolult folyamatba, de azt hiszem, látható, mekkora munka egy-egy honosított verziót összerakni. A végeredmény, azaz a vásárlók elégedettsége, akik saját nyelvükön élvezhetik a játékot, persze mindenért kárpótol...

illusztráció: Tomster (Pásztor Tamás) és Henrik (Horváth Henrik) http://tomster.blogter.hu

Ha a suliban pisztolyt nyomnak a fejedhez, hogy csináld meg a házit, az nem a játékok miatt lesz...

Ugyanaz a lemez

írta · Stöki

Az erőszakos játékok gyerekekre gyakorolt káros hatása annyira elcsépelt téma, hogy szinte szégyellem leírni. Mégis, időről időre muszáj elővenni, mert mindig találni új cafatokat ezen a lerágott csonton. Most éppen a GTA IV kapcsán aggodalmaskodott több civil szervezet, és nagyjából ezzel egy időben új kutatási eredmények láttak napvilágot, amelyek azt sugallják, hogy bizony a szülőknek nem kell félteniük csemetéiket a videojátékoktól.

A témáról legutóbb tavaly tavasszal írtam a Gondolatébresztőben, amikor a virginiai műszaki egyetemen egy ámokfutó lelőtt harminckét embert, majd magával is végzett. Akkor az 1999-es, hasonlóan szomorú coloradói mészárlás utáni reakciókat vetettem össze a virginiai eset médiavisszhangjaival, és arra jutottam, hogy a mainstream sajtó már sokkal józanabbul kezelte a tettes kapcsolatát a játékokhoz. Csak Jack Thompson floridai ügyvéd próbált szokás szerint elindítani egy boszorkányüldözést a „tiltsák be a...”-vonalon, de ez elég nevetséges volt annak fényében, hogy a virginiai gyilkos egyáltalán nem erőszakos programokkal játszott, hanem Sonic-szerű platformjátékokkal. Úgy tűnik, hogy a tömegmédia megtanulta kezelni a kérdést, illetve ehhez valószínűleg az is hozzájárult, hogy az esetleg intuitíve igaznak tűnő összefüggést – hogy tudniillik a virtuális erőszak valóshoz vezet – cáfolták a bűnügyi statisztikák. Vagyis hiába lett szinte mindennapos szórakozás az erőszakos játék a gyerekek életében, nem ugrott meg ettől a fiatalkorúak által elkövetett bűncselekmények száma.

NYUGTATÓ JÁTÉKOK?

Ezt erősítette meg két harvardi pszichológus kutatása is. A jelenségről és annak feltételezett mechanizmusairól ugye már több kutatás született, Lawrence Kutner és Cheryl Olson vizsgálata azonban alaposságával kiemelkedett a többi közül. Nem alacsony számú mintával dolgoztak, hanem 1200 gyereket (10-14 év közöttieket) vizsgáltak majdnem négy évig. Összesen másfélmillió dollárt költöttek arra, hogy az eddigieknél megbízhatóbb válasz szülessen a nagy kérdésre, hogy most akkor az utcán is ölni fog-e a gyerek, ha a kezükbe nyomjuk a Postalt 2-t.

Kutnerék olyan erőszakos játékok elé ültették a gyerekeket, mint a GTA-sorozat, egy másik csoporttal pedig olyan abszolúte családbarát játékokat játszattak, mint a The Sims – mindezt persze éveken keresztül tették –, miközben figyelték a hatást. A pszichológusok arra jutottak, hogy a játékokban megjelenő erőszak egyáltalán nem gerjeszt tendenciózusan valós erőszakot. Néhány gyereknél ugyan megfigyelték, hogy miután órákat töltöttek el erőszakos játékokkal, átmenetileg agresszívebb viselkedést mutattak, de a jelenség nagyjából olyan volt, mint ahogy a gyerekek egy harcművészeti bemutató vagy egy akciófilm megnézése után viselkednek. Kutner és Olson még ennél is tovább mentek: azt állították, hogy a játékok a gyerekek egy részénél sikeresen vezették le a feszültséget, nyugodtabbak voltak játék után.

A LÁNYOK IS GTA-ZNAK

A pszichológusok a Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games című könyvben összegezték eredményeiket (a cím nehezen lefordítható szójáték, nagyjából annak felel meg, hogy „ellopott gyerekkor", az alcím pedig „A meglepő igazság az erőszakos videojátékokról"). Kutnerék a könyvben az erőszakos játékokhoz kapcsolódó több tévhittel is leszámoltak, például bűnügyi statisztikákkal támasztották alá, hogy az Egyesült Államokban egyáltalán nem nőtt a bűnözés a videojátékok hatására. Kitértek arra is, hogy meglepően sok lány játszik erőszakos játékokkal (a vizsgált minta 29 százaléka, és minden ötödik lány GTA-játékokkal is szórakozik), és helyre tettek több korábbi, tudományos szempontból pongyola tanulmányt. Ugyanakkor a szülői felelősséget hangsúlyozták mondván, az apáknak és anyáknak meg kell érteniük, milyen játékokkal és miért éppen azokkal játszik a gyerekük. És mint ahogy nem kell engedni, hogy a gyerek minden tévéműsort megnézzen, úgy néhány játéktól is el lehet tiltani, amíg kicsi (mert lássuk be, vannak azért kifejezetten felnőtteknek szóló játékok, mint például a Bioshock). Viszont minden ilyen döntésnek jól átgondoltnak és megalapozottnak kell lennie.

MÉG A TÉVÉ IS DURVÁBB

Kutnerék véleményével nagyjából egy időben az Essex-i Egyetem kutatója, Patrick Kierkegaard is hasonló gondolatokat fogalmazott meg, illetve a könyv mondanivalója visszaköszön egy tavalyi kutatásban is, amit az indianai Purdue Egyetemen végeztek. Ezt azért érdemes megemlíteni, mert a kutatás metaanalízis volt, vagyis a témában végzett korábbi kutatások eredményein dolgozott és próbált az ellentmondó eredmények között valamiféle többségi véleményt találni, tudományos konszenzust. Ez sikerült is: a metaanalízist végző John Sherry szerint a kutatások többsége azt sugallja, hogy az erőszakos játékok kisebb hatással vannak az agresszióra, mint a televízió, és a gyerekek számára a legnagyobb problémát inkább az jelenti, hogy rengeteg időt tudnak eltölteni játékokkal, más tevékenységek, például a tanulás kárára (ez pedig ugye nem játékspecifikus probléma). Ez a metaanalízis és a harvardiak kutatása olyan szilárd tudományos alapot jelentenek, olyan érvként szolgálnak az erőszakos játékok „felmentése" mellett, amivel nem lehet nem törődniük a kétkedő szervezeteknek és döntéshozóknak. Egyébként az említett kutatások kicsit ki is fogták a szelet a Hillary Clinton és Joseph Lieberman nevével fémjelzett CAMRA-projektből. A szenátorok 2006-ban indították ezt a projektet, hogy öt éven keresztül átfogó kutatással vizsgálják az erőszak és a játékok kapcsolatát. Mivel Clintonné és Lieberman korábbi megmozdulásaik alapján nem igazán a játékipar barátai, sokan attól tartottak, hogy a CAMRA valamiféle cenzúratörvényt készít elő. Nos, ha a szenátoroknak tényleg ez a szándékuk, ezek után nem lesz könnyű dolguk.

LECSENGŐ HISZTI

Szóval úgy tűnik, nagyjából lecseng az a hiszti, ami az elmúlt bő másfél évtizedben, nagyjából a Doom megjelenése óta hangosodott fel az erőszakos játékok körül. Akárcsak az erőszakos filmek, ezek is a helyükre kerülnek, és értelmes emberek nem fogják a játékokat hibáztatni, ha neadjisten' történik egy újabb iskolai lövöldözés. Amikor Goethe megírta az Ifjú Werther szenvedéseit, öngyilkossági hullámot indított el, akárcsak Seress Rezső a múlt század elején a Szomorú vasárnap című dallal. A könyv, illetve a dal azonban nem okai voltak a tragédiáknak, hanem csak katalizátorok, amik már eleve defektes, tarthatatlan helyzetű embereket indítottak el a lejtőn. Valami hasonló – de még csak nem is hasonló méretű – jelenség az erőszakos játékok és a valós erőszak kapcsolata. Ha olykor-olykor, nagyon ritkán és csak kiugró esetekben találni is összefüggést (mint ahogy a coloradói gyilkosok esetében találni vélték a Doommal), mindig kiderül, hogy eleve pszichésen beteg volt az illető, aki a valós erőszakot elkövette. Erre pedig nem a játékok démonizálása a megoldás, hanem a szülők és a tanárok nagyobb figyelme, illetve néhány kérdésben (leginkább a fegyvertartásban és a kényszergyógykezelésben) nem szabad elnézőnek lennie az adott ország törvényeinek (nem véletlen, hogy az iskolai lövöldözések szinte mind Amerikában történnek). Ahogy József Attila írja: „jó szóval oktasd, játszani is engedd szép, komoly fiadat".

Conan kora előtt... írta . Stöki

ŐSBARBÁR

Az Age of Conan minden bizonnyal úgy fog bevonulni a történelembe, mint a legfélkészebb játék, ami valaha megjelent. A jó öreg barbár méltóbb feldolgozást érdemelt volna – szerencsére a múltban akadtak ilyenek is, mindenekelőtt a nagyszerű Barbarian.

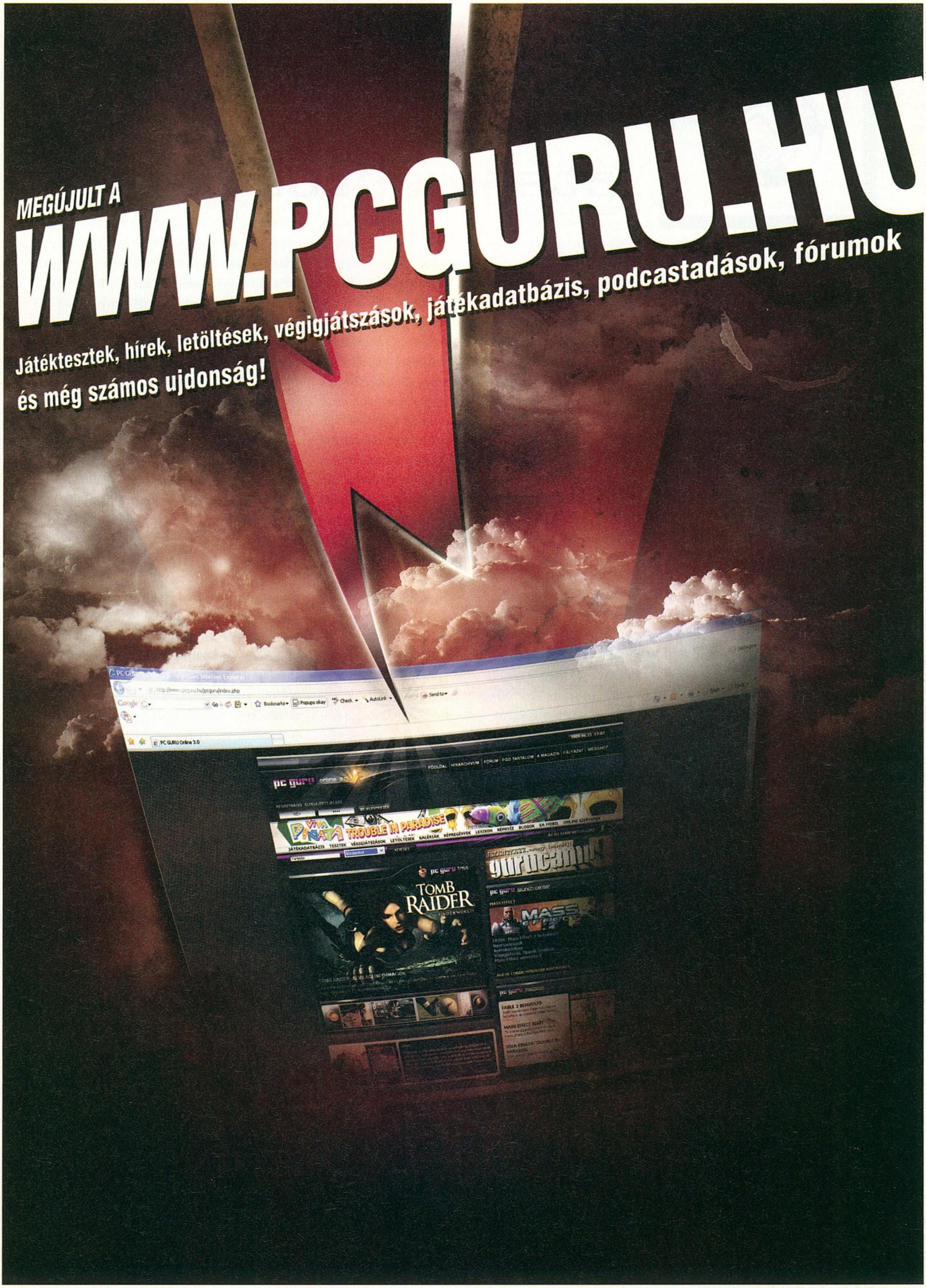
1987-et írtunk, már megszokott volt, hogy egy magyar háztartásban ott lapul a Mariahilferstrassén schillingért olcsón vett hűtőláda mellett Ausztriából hazacsempészett ZX Spectrum, Plus4 vagy Commodore 64. Videónk is volt, vagy ha nekünk nem, hát a szomszéd gyereknek biztosan, és a VHS-korszak egyik örök toposzát, a kigyúrt kardforgatót csodálhattuk meg olyan filmekben, mint a Conan, a barbár, a Conan, a pusztító vagy a Vörös Szonja (ekkor még a fogadóirodáknál valószínűleg 1:1000000 eséllyel lehetett volna megjátszani, hogy Schwarzenegger egyszer még Kalifornia kormányzója lesz – de mint tudjuk, a történelem bizony vicces dolgokat produkál olykor). Ebbe a hangulatba érkezett jó érzékkel a brit Palace Software (azon belül is Steve Brown designer) játéka, a Barbarian (Amerikában Death Sword néven).

CONAN, A NYOLCBITES

A játék nem volt túl bonyolult, a címszereplő barbárral kellett lenyiszálni az egyre nehezebb ellenfeleket – gyakorlatilag egy verekedős játékról beszélünk, á la Mortal Kombat vagy Street Fighter, azzal a különbséggel, hogy nem választhattunk szereplőt és ellenfelet, de ütni kellett mindenkit, aki szembejött. A nem túl eredeti rendszert azonban nagyban feldobta a harcosunk mozgástára – nem volt mindegy, hogy merre mozgatjuk a joystickot kaszabolás közben, és ez volt az a program, ahol megtanultuk a kombó fogalmát. Az élményt tovább fokozta a kétszemélyes játékmód és néhány feledhetetlen képi poén. Aki csak egyszer is játszott a programmal, bizonyára sosem felejti el, hogy amikor megöltük az ellenfelet, becsoszogott egy kis gnóm, és ordenáré röhögés közepette kivitte a hulláját (lefejezéskor pedig lazán arrébb rugdosta a földön heverő fejet – érdemes rákeresni a YouTube-on a jelenetre). A béna hangeffektek is emlékezetesek maradtak, és a kihívás szintje is, ugyanis a játék nem volt könnyű – sőt, valójában kegyetlenül nehéz volt. De pár hét után rá lehetett érezni az ütemére és el lehetett jutni Draxig, a főellenfélig, akitől megmenthettük Mariana hercegnőt – igen, nagyjából ennyi volt a sztori. Igazi B-kategóriás játék volt, a szó legeslegjobb értelmében.

KALANDOS FOLYTATÁS

A játék annak idején hatalmas sikernek számított, szinte az összes akkor létező platformra megjelent (a borítón Maria Whittaker csábította vásárlásra a játékosokat), úgyhogy hamarosan jött a folytatás, a Dungeons of Drax alcímet viselő Barbarian II. A mászkálós kalandjátékok felé elmozduló folytatásban sokkal több ellenfél és helyszín volt, mint az elődben: kezdetben (jó barbárhoz illően) kietlen pusztaságban kellett szörnyeket gyilkolni, majd Drax labirintusában hasonló ocsmányságok lezúzása után megküzdettük magával a címadó gonosszal. A játék vége – Drax varázslatos módon visszatette a nyakára levágott fejét, majd eltűnt egy teleportban – folytatást ígért, de ez végül nem készült el (talán azért, mert a második rész már nem volt olyan nagy anyagi siker, mint az első). A legenda ezzel le is zárult, de Steve Brown nem tűnt el a játékiparból, akárcsak sok más nagy öreg, tovább folytatta munkáját, és a későbbiekben olyan játékok készítésénél öregbítette a hírnevét, mint a Populous: The Beginning, a Dark Omen, a Gothic, vagy az EverQuest-sorozat.


MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos ujdonság!

Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

JADE EMPIRE

Hi Guru!
Elakadtam a Jade Empire-ben, ott, ahol az erdőárnyat meg kell idézni. Milyen sorrendben van a szertartás? A kristály már megvan.
A választ előre is köszönöm.
Hűséges olvasótok:
axe

A templom közepén lévő oltárba helyezd be a kristályt, és a szembe lévő kandallót izzítsd be, hogy fényt adjon. Majd fordulj jobbra, és azt a kandallót is indítsd be. Végül a piros és kék jeleknél lévő kötelet húzd meg, a templom közepén előtűnő kapcsolót nyomd meg, és lépj be a megnyíló portálba.

NFS UNDERGROUND

Üdv!
Egy olyan kérdéssel fordulok hozzád, hogy a Need for Speed Underground mentéseit hol találom meg? Mert nem igazán találtam eddig sehol, se a játék mappájában, se a Documents and Settings mappában, és a rejtett mappákat is megnéztem.
Remélem, tudsz segíteni. Köszi.
Üdv:
Barna

Igen, rejtve van, mégpedig az X:\Documents and Settings\All Users\Application Data\NFS Underground mappában (a rejtett mappák/fájlok megjelenítése legyen bekapcsolva).

NFS HIGH STAKES

Akadt egy ici-pici problémám. Van egy irtó régi Need for Speedem, név szerint a High Stakes, és nem tudok rajta játszani. Hogy miért? Feltelepítem (kemény 385MB!), és indításkor azt írja ki, hogy: C:\.....\NFSHS.exe: nem Win 32 alkalmazás. Gondolom az operációs rendszerrel van a baj, nem a gépigénnyel. De hogy tudnám futtatni a játékot?
Előre is kösz!
Ja, és az újság is zsír!
-Tribal Warrior-

A tinyurl.com/569ynx oldalról töltsd le a NFS4 Patch 4.50, és ugyanezen szekció 2. oldaláról a NFSHS Fast Graphics Patch fájlokat. Aztán jöhet a High Stakes telepítése (full install). A játék telepítési könyvtárában, a Need For Speed High Stakes/3dSetup mappában a 3dsetup fájlt futtasd, és válaszd a D3d device opciót a renderelési metódusnál (ne törődj az esetleges hibaüzenetekkel). Ha kész, jöhet a nfspatch 4.50 tapasz, és a felülírási kérelmeket értelemszerűen hagyd jóvá. Most jön a Fast Graphics cucc (nfspatch10), itt a telepítendő fájlok listájából a nfs4.dll-t VEDD KI, a nfs5.dll viszont legyen bejelölve, ekkor még meg kell adni a High Stakes telepítési könyvtárát, aztán újra megerősíteni, hogy a D3D device legyen mindig a grafikus kártyáknál elöl, és kész. Kompatibilitás módot nem kell bekapcsolni a desktop ikon alatt, csak ha probléma lenne. Egyéb okosságok, zűr esetére a tinyurl.com/3j6mbf oldalon még találhatók...

STUBBS THE ZOMBIE

Na hali!
A Stubbs the Zombie játékkal van gondom! Amikor elkapnak a kommandósok, és a zombi eldobja a kezét, akkor rámászok az emberre, aztán nem t'om mit kell!
Tudtok segíteni?
Szevasztok!
doralaci98

Amikor a kéz önálló életre kel, a szobában ne nyúlj senkihez (csak a dokik vannak ott), irány a szellőzőjárat, az első kanyarnál jobbra, aztán végig egyenesen. A járat egy cellába vezet, itt „mássz rá" a rabra, majd a rab segítségére érkező őrt csapd le, és juss el a testhez némi kézitusa után. Próbálkozhatsz az őrök fejével „gondolkodni" is, hisz sokkal jobb móka fegyveres fickók felett átvenni az irányítást... Ja, és Hatalmat a kéznek!

STAR WARS JEDI OUTCAST

Hello Guru!
Lenne egy problémám a Jedi Outcastban, ott az Artus_topside nevű pálya végén, amikor Jant felviszi Tavion a hajóra, és Desann-nal kell harcolni. Ott mit kell csinálni, mert megölni nem tudom, se a hajóra nem tudok felmenni, nincs semmi gomb? Légyszi segítsetek, imádom ezt a game-t.
Előre is kösz:
Sebi

Nem igazán értem a kérdést. Itt ugyanis a történetet megváltoztatni nem tudod. Szembekerülsz Desann-nal, lenyom pár sallert, megborulsz, aztán jön egy átvezető videó, és kész. Ennyi... Huh, lapzárta előtt pár perccel leesett miért nem jön neked össze, tessék a cheat-et kikapcsolni, és a fenti esemény be fog következni.

LEGO STAR WARS

Na császtok!
Problémám van a Lego Star Warssal! A 3. részben a Grievous tábornok pályát hogy kell megcsinálni?
Na viszlát!
doralaci98

Kenobival gyepáld meg a tábornokot a platform közepén (ugrás+ütés kombó a legjobb). Grievous a röpke műbalhé után átugrik a túloldalra. Ekkor a klónharcossal lődd szét a Grievous melletti látható két töltetet (világos színű henger, piros dudor a tetején), a romokból pedig építs hidat. Kövesd a rosszfiút, majd a Force képességgel Grievous alól szedd ki a mozgatható téglákat, és az ebből készült platformról a klón felugorva lője szét a következő töltetet (nem könnyű, próbálkozni kell többször). Most irány középre, és Grievoust ismét megdádázni. Aztán vissza az iménti helyre, ahol a robbanás maradványaiból építs kapaszkodót. Fent a falat szétütni, töltetet áttenni a túloldalra az Erő segítségével, a klón pedig lője szét az imént átmozgatott matériát. Megint vissza középre, és utoljára elkenni a száját a robotizált szörnyetegnek...

LEGO STAR WARS 2

Hello PC GURU!
Elakadtam a LEGO Star Wars 2 játékban, a IV. epizódban, ahol el kell hagyni a Halálcsillagot. Pontosabban, amikor Kenobi és Vader kardozik, és a hajót kell kiszabadítani. Légyszi, ha tudtok, segítsetek ebben, vagy küldjétek el a teljes leírást.

Nos, akkor sorrendben a tennivalók. A bejárat melletti kapcsolót aktivizálni (sárga rács alatti légfuvallatot kapcsolja be). A bejárattal

átellenes oldalon a falban lesz egy vájat, és benne egy kék-szürke mozgatható rész, ezt toljuk el jobbra. A kapott alkatrészekből építs platformot, ahol felcsáklyázhatod magad az első kapcsolóhoz. Kicsit előbbre lesz egy ajtó (zsilipkapu), és előtte LEGO darabok, na, ezekből építs az ajtóra tolózárat. Ezt megragadva-tolva nyitható az ajtó. Végre megvan a két robot. C3PO menjen a sárga rácsos légfúvóhoz, és a kardozók előtti kapcsolót aktiválja. R2D2 a bejárattól nem messze hívja fel a liftet, és a megjelenő sárga légpárnással Luke vasaljon végig a hangár-bemélyedés előtt (a padlón) található piros kapcsolósoron. Az egész sornak zöldnek kell lennie. És voilá!

OVERLORD ÉS DARK MESSIAH

Sziasztok!
Nemrég vettem meg az Overlord c. játékot. A probléma csak annyi, hogy a játék angol nyelvű, és sehol nem találok hozzá magyarosítást. Ugyanez a gondom a Dark Messiah-val is. Ha tudnátok segíteni, nagyon hálás lennék.
Előre is köszi:
V. Dominik

Elvileg mind a kettő reménytelen ügy, itthon ugyanis honosítva jelentek meg, szóval biztos, hogy nem készül egyikhez sem magyarítás. Szerencsédre a DM-hez a nyelvi fájlokat valaki kigyűjtötte és letölthetővé tette a tinyurl.com/57uz5b oldalon, az Overlordhoz viszont nem találtam semmi hasonlót.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Hello GURU!
A Splinter Cell Pandora Tomorrow-ban, amikor kimászom a vízből, lecsúszom a kötélen, és át is másztam, bementem a házba, felmásztam a kötélen, leugrottam. Átmentem a terasz alatt. Felmentem, és felvettem a lőszert. Na, itt mit kell csinálni?

**Gondolom ez az első küldetés, de inkább biztosra megyek, és megdoblak egy magyar nyelvű végigjátszás linkjével.
Íme: tinyurl.com/4upj9l.**

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Kedves PC Guru!
Megvettem a Splinter Cell: Double Agentet, fel is telepítettem, jó játék, csak egy a baj. Mégpedig az, hogy ha belépek a multiba, akkor felrakja a legújabb patchet. Eddig nincs is semmi probléma, de a patch feltelepítése után, amikor be akarok lépni a multiba, azt írja ki, hogy rossz lemezt helyeztem be, helyezzem be az eredeti SCDA Master CD-t (a játék eredeti). Az lenne a kérdésem, hogy mi lehet a baja.
Előre is köszönöm.

Ha van telepítve bármilyen CD/DVD emuláló programod (Alcohol, Daemon Tools), akkor uninstalláld, és úgy próbáld újra, mert a SecureROM védelem eléggé háklis ezekre. Illetve, volt néhány emberke, aki az Exclusive pakkban vásárolta meg a DA-t, és bizony gyárilag hibás volt a lemez (az általad is említett hibajelenség jelentkezett – a másolásvédelemmel kapcsolatban szúrtak el valamit), nos ők a forgalmazóval vették fel a kapcsolatot, és kicseréltették a terméket...

DOOM 3

Lenne egy kérésem a Doom 3 játékkal kapcsolatban. Az utolsó pályán, vélhetőleg azon vagyok, amely a „Hell" nevet viseli, ott van egy brutális nagy óriás szörny, amely megpróbál állandóan nekem rohanni a sziklák között. Én meg mindig kitérek előle, és lövöm a legerősebb fegyverrel meg mindennel, de semmi. Sehogyan sem tudom őt leteríteni vagy legyőzni!
J.P.

A szörny körül repkedő lényekre koncentrálj (a lámpásokkal világító kis férgek...), ha ezeket lelövöldözöd, akkor mielőtt a következő garnitúrát megidézné, a főmonszta hátán/feje felett lesz egy kék energiagömb, na ebbe pumpálj lehetőleg minél több skulót, és ezt ismételd, amíg meg nem hal.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Hello PC Guru!
Nemrég sikerült beszereznem a Neverwinter Nights 2 című játékot. De amikor elindítom a játékot, a karakter-generálás után játszhatatlanul beszaggat, pedig a követelmények stimmelnek (2.4 GHz, 1Gb RAM, 256MB Nvidia 5600 graf. kártya). Levittem minden grafikai beállítást a minimumra, kikapcsoltam a háttérben futó folyamatok nagy részét, és még akkor is ugyanúgy beszaggatott. Mi lehet a gond?
A választ előre is köszi!

A játék optimalizálása legendásan rosszra sikeredett, ezért a brutális gépigény. Az árnyékokat, és minden egyéb sallangot kapcsolj ki, vagy tegyél minimumra, illetve a tinyurl.com/yzwb5h oldalról letölthető tapaszokat szórd fel (a v1.02-est kell először, és sorrendben haladni). A patch-ek elég sokat javítottak az optimalizáción, de ha régi a videokártyád drivere, akkor azt is megkínálhatod egy újabbal (DVD melléklet Turkáló szekciójában megtalálod az aktuális legfrissebbet). A giga RAM miatt egy töredezettség-mentesítés a vinyón is hozhat pár százalékot...

GTA 3

Hello!
Így röpke hat év után rászántam magam, és megvettem a GTA 3-at. Az egyik küldinél elakadtam, amikor Kenjinek kellett ellopni a 3 autót, az megvan. De utána kér valamit, majd mikor kimegyek, semmi jelzés a térképen, hanem mintha szabad kóborlásban lennék. Tudnál segíteni egy szegény elesett katonának? NYAF-NYAF
Segítségedet előre is köszi.

A küldetés neve Deal Steal, és a kolumbiaiakat kell megrendszabályozni, de hogy ne legyen annyira egyértelmű a dolog, a Yardie bandától nyúlj le egy kocsit, és azt használd a melóhoz. Irány Newport, ott nagy számban fordulnak elő bandatagok, és mihelyst megvan a megfelelő autó, onnantól már lesz marker, ami elvezet a következő részfeladathoz.

WITCHER

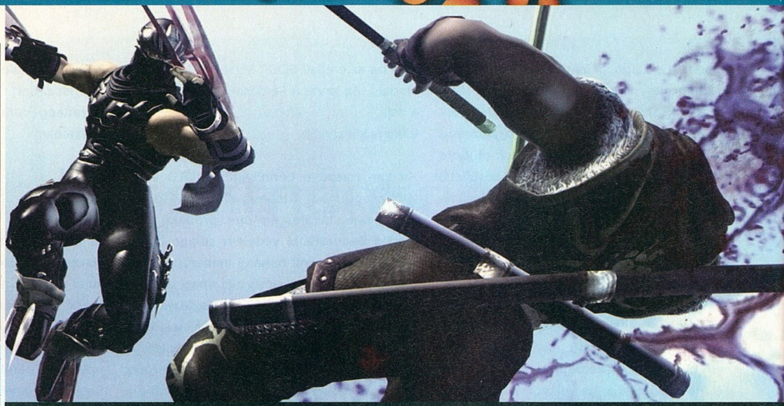
Kedves PC Guru!
Elakadtam a Witcher nevű játékban, tudom hogy nem főküldetés, de én már csak ilyen kocka vagyok! Egy Hierophant nevű elfet keresek, aki elvileg az elf negyedben van, de azt sem tudom, hogy hol az elf negyed. Kérlek, segítsetek!
Válaszotokat előre is köszönöm!
Dragon

Az elf negyed valószínűleg a kórháztól balra, a törpkovács környékén a non-humán terület akar lenni, de fenti úriembert egyszerűbb megtalálni a Druidák ligetében, ez meg a Mocsár északi részén van...

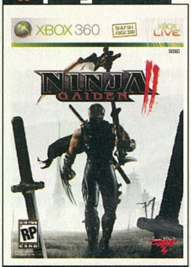
KOTOR 2

Hi PCG Team!
A Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords, Citadel Station pályán hol lehet szerezni fénykardot?
vistásgyerek

Tudomásom szerint ott még sehol. Elméletileg a Telos után már mindegy hova mész az alkatrészek vagy egy komplett kard bárhol beeshet, de javasolt/logikus folytatás a Dantooine. A kristályt például a kinrath barlangba találod, a többi alkatrészt meg Vrook mester (Khoonda ostroma után), illetve Jorran (Enklávé alsó szintje) adja majd oda. Bao-Dur pedig összekalapálja majd a fénykardod.



pc guru



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ TEAM NINJA
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER NINCS

pc guru GOLD

NINJA Gaiden 2

A NINDZSÁK ÉLETE NEM CSAK JÁTÉK ÉS MESE

Kifogyhatatlan lőszer, újratöltődő életerő, teleportálás a városok között, automatikus térképezés, sűrű checkpointok – a fejlesztők manapság mindent megtesznek, hogy a játékosok minden felesleges tehertől, nehézségtől megszabaduljanak, és csak a játék leglényegével, az akcióval, vagy épp a történettel kelljen törődniük. Gondolj vissza – mi volt az utolsó játék, amely normál fokozaton néhány alkalomnál többször nyújtott igazi kihívást? Ha valahol el is akadsz, az általában a fejlesztők sara: csaló MI, logikátlan feladat, pályaépítési hiba. Már egészen hozzászoktunk ehhez a langyos-kellemes léthez, amikor pár éve megérkezett az Xbox történetének egyik legszebb játéka – és a sok gyönyörű kép és videó láttán elcsábuló játékos csak nézett, amikor már az első pályán egy jégtörő minden finomságával arcon csapta a program brutális nehézsége. A szimpla ellenfelek legyőzése is koncentrációt igényelt, a főellenségek pedig még a meglett, sokat látott játékosokat is hüppögésre késztették. De ennek ellenére mindenki imádta a programot, hiszen az sosem csalt, csak egyszerűen meg kellett tanulni küzdeni.

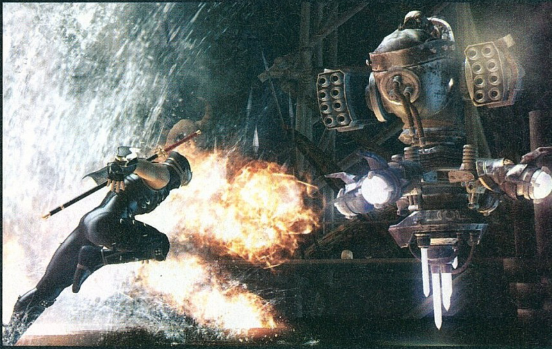
NÉGY ÉVVEL KÉSŐBB, UGYANOTT

Most megérkezett az új Xboxra az új Ninja Gaiden, és bizony ugyanaz a helyzet. A játék nagyon szép, és a gyanútlanul közeledő játékosoknak most is lefelé fog görbülni a szája. A Ninja Gaiden 2 ugyanis ugyanolyan betonkemény lett, mint elődje. Igaz, van egy könnyű fokozat is, de azon játsszon az, akinek nincs gamer önbecsülése. A normál fokozat felett még három szint található, a legdurvábbon még a játék alkotói közül is csak öten tudták lenyomni az egészet.

A legnagyobb könnyítés az, hogy a bekapott sebzés egy részét nindzsánk a csaták után visszagyógyulja. Igaz, mivel a mentési pontok – melyek fel is gyógyítanak – között rengeteg csata van, és a regeneráció nem teljeskörű, ez nem akkora bónusz, mint hangzik. A pályavégi főellenfelek most is rendkívül aljas, de kiismerhető technikákkal rendelkeznek, leküzdésük hihetetlen nehézséget, és aztán hallatlan megkönnyebbülést és diadalérzetet jelent.

A harc továbbra is a játék legerősebb pontja. Ugyan csak kétféle támadásunk van, a támadó kombók száma valami elképesztő – ráadásul a játékban tucatnyi fegyver található, melyek mindegyike más és más szituációkban hasznos. A tömegben támadó huligánokat érdemes hosszú bottal, vagy kusarigamával (hosszú lánc, egyik végén egy kaszaél, a másikon egy vasgolyó – az emberi humánum kézzelfogható bizonyítéka) aprítani, amikor pedig kevesebb szörny van ellenünk, ajánlott valami precízebb, gyorsabb, élesebb eszközre váltani, mint amilyen a katana (esetleg rögtön kettő) vagy a kézre-lábra szerelt karmok.

Bár a Ninja Gaiden 2 nem fejlődött túl sokat, sikerült a kategória trónjára felkapaszkodnia



Tökmindegy, hogy lángszórós robot vagy farkasember az ellenfelünk, felszeleteljük!

KEZESLÁBAS

A támadások egy része alkalmas az ellenfelek csonkolására, és ez a taktikai arzenálunk része lesz. Ha ugyanis csonkolunk egy ellenfelet, onnantól kezdve egy gombnyomással megölhetjük, ez a megsemmisítés, az obliteration technikája. Igen ám, de a kezet vagy lábat vesztett ellenfelek bedühödnek, és kétszeres erővel, új – nemritkán kamikazejellegű – támadásokkal vetik ránk magukat, szóval meg kell gondolni, hogy mikor alkalmazzuk e húzást. Amúgy a játék rendkívül véres és brutális, de a japán filmek módján; azaz nem undort vált ki, amikor egy suhintással három fejet vágunk le, hanem bámulatot, ahogy a három test egyszerre rogy a földre, mintha az egész meg lenne koreografálva! Ráadásul ez a szeletelés teljesen új szintre helyezi az akciójátékokat: bármilyen más akciójátékot is próbáltam utána, egyszerűen primitívnek tűnt, hogy az éles pengék minden hatás nélkül érték el a rosszfiúkat.

A nindzsa mágia, vagyis a ninpo is része a játéknak, és néhány fejlesztés után ezek most is borzalmasan erősek. Pengékkel vágjuk szét a környéken levőket, vagy épp a tűz erejével égetjük őket kis kupac hamuvá – a mi döntésünk, hogy miként zúzzuk le ellenfeleinket.

KARD KI KARD

Eddig szinte csak a harcról volt szó – de méltán, hisz a Ninja Gaiden erről szól: ez egy őrületes mészárszék az első pillanattól az utolsóig, amelyben azonban azonnal elhullunk, ha egy pillanatig megszakad a koncentrációnk. Ilyen élvezet, ilyen folyamatos küzdelem mellett ki is érne rá figyelni, hogy a sztori olyan szinten van, hogy azt nem is minősíteném. Vagy ki tudna odafigyelni az ellenfelei között halálosztó démonként pörgő Ryu látványa és a mindenfelé fröcsögő vér mellett arra, hogy bizony a helyszínek elég puritánul vannak berendezve?

Nem, a Ninja Gaiden 2 nem hagy ilyesmire időt, erőt. Itt csak arra tudsz figyelni, arra is csak a legmélyebb zen-állapotban, hogy kivédd a támadásokat, elgurulj a tűzgömbök és savköpetek elől és apró miszlikké szabdald a szörnyeket. Tomonobu Itagaki egyszer azt mondta, hogy míg minden más játékban azért vannak ellenfelek, hogy legyőzhesd őket, addig a Ninja Gaidenben azért vannak, hogy megöljenek téged. Ennél jobban nem is lehetne megfogalmazni, hogy miért is zseniális ez a program!

Sasa másvéleménye

Az első Ninja Gaiden nagy kedvencem volt. Azon kevés akciójátékok közé tartozott, amit jobban uraltam, mint Grath. Igen, uraltam, mert a Ninja Gaiden nem agyatlan, gombnyomkodós játék, hanem a legtaktikusabb harcrendszerrel ellátott akciójáték, ami valaha is készült. Az új rész készítésekor az Itagaki által vezetett Team Ninja nem kockáztatott. Megtartotta az előd nagyszerű elemeit és még finomabbra csiszolta azokat. Az új rész sokkal grandiózusabb és véresebb mint elődje. Ennyi, nem több! Hogy elég-e mindez? Jelen esetünkben igen. A Gaiden 2-n ugyanis nem érezzük azt, amit mondjuk a Vegas 2 esetében, hogy csak egy fáradt, erőltetett, erőtlen folytatás lenne. Eszméletlen kihívás, őrületes főellenfelekkel szemben vívott harcok, nagyszerű taktikus harc és sajnos ismét buta történet jellemzi a Team Ninja játékát. Még szerencse, hogy a sztori hiánya jelen esetünkben egy cseppet sem von le a játék élvezeti értékéből!

pc guru

AMI JÓ
Ha kitanulod a harcrendszert, az fantasztikus élmény!

ÉS AMI NEM...
Csak amíg addig eljutsz, széttörsz két kontrollert...

GRAFIKA	09	Hibátlan animációk
HANG	08	Kellemes dallamok
JÁTSZHATÓSÁG	10	Tökéletes ninjává válhatunk
ÉLETTARTAM	08	Többször is lenyomható

ÖSSZEGZÉS: A Ninja Gaidennel a fejlesztők mindent megtettek, hogy tökéletesítsék az első részt. Oltári nagy fejlődés a csonkoláson kívül nincs, de mindent a végsőkig csiszoltak, és rengeteg brutális ellenfelet és főellenfelet zsúfoltak be a játékba. Most is ki kell tanulni a harcot, most is sűrűn fogunk káromkodni.

INDEX: 95%

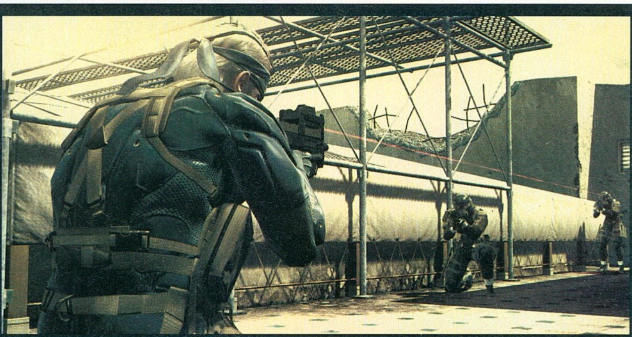
METAL GEAR SOLID 4

INFO

KIADÓ	KONAMI
FEJLESZTŐ	KOJIMA PRODUCTION
PLATFORM	PS3
MULTIPLAYER	16 JÁTÉKOS

NEM VAGYOK HŐS – SOSEM VOLTAM, SOSEM LESZEK

Vannak játékok, amelyekről csak tisztelettel lehet szólni, amelyekről csak akkor szabad érdemben beszélni, ha már tényleg elmerültünk bennük. A Metal Gear Solid-széria ilyen. Hideo Kojima maximalizmusa, történetmesélése pédaértékű a szakmában. Ő olyan műveket alkot, amelyekbe képtelenség belekötni. A Metal Gear Solid 4 esetében sincs ez másképp. Egy játék, mely többször csalt könnyet a szemembe, egy játék, ami úgy van megírva, tálalva és kivitelezve, mint még soha semmi. Snake záróakkordja tisztelgés önmaga és egy műfaj előtt, útmutatás, egy új etalon, amihez fogható nincs és minden bizonnyal sokáig nem is lesz! A Guns of Patriots számomra minden idők legjobb játéka, igen legjobb, jobb, mint a Halo, jobb, mint a GTA4, jobb, mint bármi a videojátékok történelmében.



MENNYIT ÉR EGY VIDEOJÁTÉK?

Attól függ. Az MGS4 PlayStation 3 exkluzív cím, azaz akinek nincs konzolja, annak 80-100 ezer forint körüli összegbe kerül, hogy Hideo Kojima legkidolgozottabb játékát kipróbálhassa. Sok pénz, nagyon sok, ám most, talán életemben először azt kell mondanom, ez a játék minden pénzt megér, mert amit kapunk az feledhetetlen és megismételhetetlen. Az MGS 4 személyében ugyanis megérkezett minden idők legjobban megírt történetével felvértezett taktikai akciójátéka, mely 20-25 óra játékidő mellett több mint nyolc óra átvezető mozival ajándékoz meg minket. A mozik minősége új standardot állít fel, felülmúlva minden eddig látott filmet, sőt meg merem kockáztatni, hogy ilyen jelenetekkel a hollywoodi mozikban sem találkozunk. Ha napjaink egész estés animációs filmjeit vesszük alapul (mondjuk a Beowulfot), akkor azt kell mondanom, hogy az MGS4 összhatását tekintve sokkal jobb. A szereplők élnek, egyéniségük, jellemük van, az érzelmeik hitelesek, a rendezés pedig mindenképpen díjat érdemel.

Végre megszületett az a játék, amelynek a kedvéért megéri PlayStation 3-at venni!

MINDEN RAJTAD MÚLIK

A Metal Gear széria mindig a taktikus harcról és a lopakodásról szólt. Az összes részt végigjátszhattuk úgy, hogy egyetlen szereplőt sem öltünk meg (még a főellenfeleket sem muszáj). Az új epizód azonban más; pontosabban másképp is hozzáállhatunk. A hatalmas hadszíntér ugyanis őrületes harcok színhelyévé válhat. A riadó után elözönlik az utcákat az ellenfél katonái, akiket lelőni igen szórakoztató, így minden bizonnyal azok is elcsábulnak majd, akik eddig kizárólag a lopakodást részesítették előnyben. Hogy jót tesz-e ez a sorozatnak vagy sem, azt mindenki döntse el maga; én élveztem, hogy egy pályát ezerféle módon megoldhatok. A harc egyébként zseniális. Először is adott az OctoCamo ruha, ami nyugalmi állapotban automatikusan felveszi a környezet színét és mintázatát, így, ha a fényviszonyok olyanok, akkor szinte 100%-ban bele tudunk olvadni a környezetbe. Másodszor ott van a töméntelen számú eszközünk. Szinte nincs olyan fegyver a világon, ami valamilyen módon ne kerülne a birtokunkba, ráadásul arzenálunk sok darabja

Helyenként a játék átmegy színtiszta akciójátékba - feltéve, ha hagyjuk neki...

A program négy főellenségének csapata megint igen emlékezetes figurákból tevődik össze

tetszőlegesen fejleszthető, azaz hangtompítót, lézeres célzót stb. vásárolhatunk hozzájuk. Mindezekhez társul a Sam Fishert megszégyenítő mozgásrepertoár, az Metal Gear Mk. II névre keresztelt robot társunk ugyancsak a taktikus hadviselés szerves része, valamint a különböző MGS-re jellemző figyelemelterelő tárgyak (Playboy magazin az őrök ellen, rejtőzködésre használható doboz és hordó stb.). A végeredmény így egy öt fejezetből álló epikus mű, amelyben szinte minden a játékosra van bízva, így hogy ki és hogyan fog eljutni a végkifejletig az csak rajtunk múlik.

KÉPEK ÉS HANGOK

A Metal Gear Solid minden idők legszebb játéka. Tudom, sokan jönnek majd, hogy a Crysis így-a Crysis úgy. A képekről talán az jön le, hogy a Crysis szebb, de mozgás közben teljesen más a helyzet. A MGS4 egyfelől sokkal változatosabb, másfelől sokkal kidolgozottabb, stílusosabb. Ebben a játékban minden a helyén van. Az utolsó szögig kidolgozott mestermű, stílusos és részletgazdag. A karakterek animációi és megjelenítése simán hozza a mozifilmek renderkaraktereinek a szintjét, az öt teljesen különböző hangulati elemekkel életre keltett epizódja maximális változatosságot biztosít, a szinkronhangok és a zene ugyancsak felülmúl minden eddig hallottat, sőt a zeneszámok önmagukban is élvezhetők.

MGS ONLINE

Van egy bónusz is a lemezen, a MGSO nevű online multiplayer-mód. A hírek és a képek alapján mindenki lehúzta, a szerkesztőségben legyintettünk rá úgy, mint anno a Warhawkra – „jó,jó, nem baj, hogy lesz, de őszintén, ki fog ezzel foglalkozni?". Amikor kipróbáltam, úgy jártam vele, mint Grath a Team Fortresszel. Anno napokig hallgattam, hogy mekkora hulladék, aztán amikor kipróbálta, alig tudott lekattanni róla. Az MGS Online pont ilyen. Egy nagyszerű fejlődési rendszerrel felvértezett taktikus és változatos csapatalapú online játék, amiről, ha vesszük a fáradtságot, hogy kipróbáljuk, nagyon nehezen fogunk leszokni! Ja, és persze mindez ingyen jár az MGS4 mellé!

ÉRTELEM ÉS ÉRZELEM

A Metal Gear Solid 4 felejthetetlen játék. Olyan munka, ami kitörölhetetlen emlékekkel ajándékoz meg. Kojima és csapata úgy játszik az érzelmeinkkel, mint eddig a játékkészítők között senki. Együtt élünk a történettel, azonosulunk a szereplőkkel, megértjük ki mit és miért csinál, nincsenek logikátlanságok, felesleges mondatok, csak okos történetmesélés és emóciók. Négyszer sírtam el magam a játék során, többször, mint az elmúlt tíz évben összesen. Tudom, öregszem, gyenge vagyok – csakúgy, mint a játék főszereplője Snake. Aláírom ezt is, de ha félreteszem mindezt, és csak objektívan állok a munkához, akkor is tudom, érzem, hogy Hideo Kojima elkészítette élete főművét. Az MGS4 minden pillanatában a maximalizmus tükre, egy játék, amibe minden készítő apait-anyait beleadott, amit nekünk játékosoknak készítettek. Egy legenda méltó lezárása, egy hős példaértékű búcsúztatása. Számomra a Metal Gear Solid 4 nagybetűs VIDEÓJÁTÉK.

pc guru

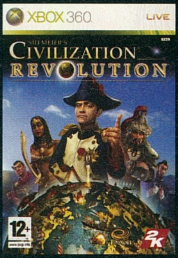
AMI JÓ
A grafika, a történet, a sztori, a hibátlanság...

ÉS AMI NEM...
Akármeddig tart, élveztük volna

GRAFIKA	10	A jelenleg kapható legszebb játék!
HANG	10	Felejts el mindent amit eddig hallottál!
JÁTSZHATÓSÁG	10	Végre ezzel sincs baj
ÉLETTARTAM	10	25-30 óra tiszta játékidő + MGSO

ÖSSZEGZÉS: Gondolom a cikkből kiderült, hogy teljesen odáig vagyok a játéktól. Egy hete másról sem tudok beszélni. A Metal Gear Solid 4 a videójátékok történelmében ott foglal helyet ahol a fantasy irodalomban Tolkien Gyűrűk ura trilógiája, vagy Coppola Keresztapája a filmművészetben.

INDEX: 100%



INFO

KIADÓ TAKE-TWO
FEJLESZTŐ FIRAXIS
PLATFORM XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

SID MEIER'S CIVILIZATION® REVOLUTION

EZ NEM AZ A CIVILIZATION!

Ha most egy konzolos újságban lennénk, el kellene kezdenem magyarázni, hogy mi is az a Civilization, ki is az a Sid Meier (aki az eredeti óta először volt vezető designer egy Civen!) és miért is jó ez a körökre bontott birodalomépítés. Mivel azonban magunk között vagyunk, e bevezetőket megspórolnám, és rögtön kezdjük is azzal, hogy miben is különbözik a konzolos Civilization a PC-s változattól.

Amikor az E3-on Sid Meier bemutatta nekünk a játékot, elmondta, hogy évek óta most dolgozik a leglelkesebben, hiszen egy régi klasszikusát kell átalakítania, hogy az a konzolos játékstílus számára is elérhető legyen. Például valahogy le kellett rövidíteni a játékidőt, és hat-hét órás óriáskampányok helyett egy-két óra alatt lezavarható partikat kellett összehozni. A pergősség érdekében rengeteg változtatást hoztak, a legfeltűnőbb a veteránok számára az lehet, hogy kisebb a játéktér, és várhatóan már igen korán összetalálkozol valamelyik szomszédoddal. Az első két, nevetségesen könnyű szintet leszámítva a riválisok igen agresszívak, úgyhogy itt a küzdelemre akkor is nagyon oda kell figyelned, ha kulturális vagy gazdasági győzelemre hajtasz.
Megvannak a szokásos egységek, de most három ugyanolyat sereggé szervezhetsz, és a sikeres küzdelmek után mindenféle bónuszok közül mazsolázhatsz. Megvannak a különféle módosítók is, és a program javára legyen írva, csak nagyon ritkán adódtak furcsa végkimenetelű eredmények; és igazán extrém – mondjuk íjász legyőzi a tankot – sosem akadt.
A városok fejlesztése is hasonlóképp megy a Civilizationhöz, csak a sok kézi pepecselést vették ki. Nem lehet minden termelőt egyenként beállítani, hanem az egész városnak adhatjuk meg, hogy mire koncentráljon. Nincs szennyezés és nem terjednek a vallások (a kultúra igen, azzal is lehet hódítani), a nyersanyagok nem egységek gyártásához kellenek, hanem termelési bónuszokat adnak. A diplomácia is alapos megnyirbálásra került.
A fenti változások hatására a multiplayer sokkal fogyaszthatóbb lett, és a CivRev ezt rendesen támogatja is. Négyen eshetünk egymásnak, és a játék még ilyenkor is elég gyors marad, hogy élvezetes legyen. Plusz van minden héten egy új pálya, és van rengeteg mókás scenárió, a sci-fi Beta Centauritól a béke lehetőségét lehetetlenné tevő Eternal Combatig.

A CivRev tehát tényleg egy új játék. Pergősebb, akciódúsabb, kicsit tényleg egyszerűbb, de pont ettől lesz üdítően újszerű a játék. Nem lebutítva van, hanem átalakítva; bár a sznob rajongókat erről meggyőzni lehetetlen feladat lenne – de nem is próbálom. Ha van konzolod, némileg nyitott világszemléleted és szereted a stratégiázást, a CivRev pont neked készült. Ha pedig eddig teljesen kimaradt az az életérzés, hogy a zulu tankseregek élén bevonulsz Párizsba, hát tudd meg: ez egy felejthetetlen élmény!

Na igen, a szokásos Civ-kór: az ellenség lovagokkal támad, nálunk meg már a muskétások készülnek

pc guru

AMI JÓ
Döbbenetes grafika, nagyszerű zene és irányítás!

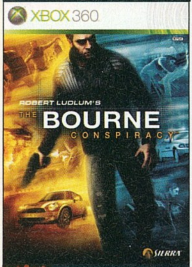
ÉS AMI NEM...
Lehetne valamivel hosszabb

GRAFIKA	07	Stílusos, de kidolgozatlan
HANG	08	Remek zenék, borzalmas szövegek
JÁTSZHATÓSÁG	10	Emberbarát Civilization!
ÉLETTARTAM	10	Civilization, mit vártál?

ÖSSZEGZÉS: Az első direkt konzolra készült Civilization tényleg forradalom: végre egy tökéletesen játszható stratégia konzolra! Alap fokozatokon minden újonc elérhet sikereket az ultrapasszív MI miatt, magasabb szinteken viszont a klasszikus módon belever minket a betonba, ha nem tökéletes a stratégiánk.

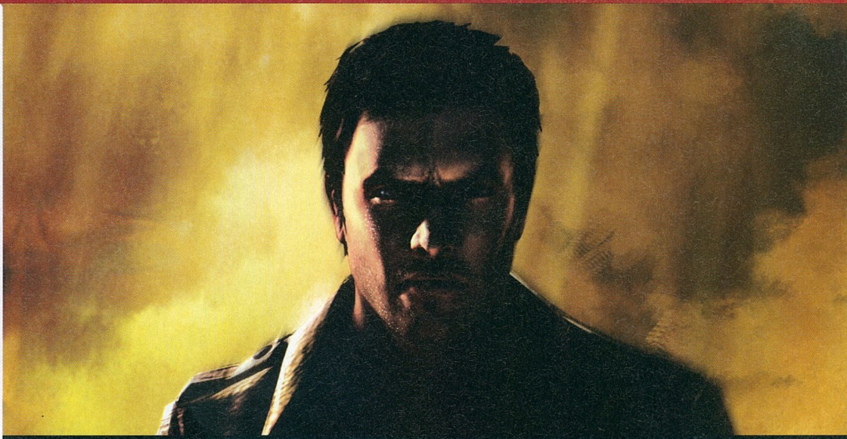
INDEX: 85%

pc guru



info

KIADÓ	VIVENDI
FEJLESZTŐ	HIGH MOON
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER	NINCS



pc guru bronze

THE BOURNE CONSPIRACY

FILMFELDOLGOZÁS, FILM NÉLKÜL

Mit is vár a sokat látott, cinikus játékos egy akciófilm-feldolgozástól? A mozipremierre jön ki, ezért bugos és ronda, a célközönség miatt végtelenül buta benne az akció, de legalább minden ugyanúgy néz ki, és ugyanúgy történik, mint a filmben. A múlt havi Iron Man bemutatta, hogy az ilyen elvárások többször bizonyulnak igaznak, de a csak konzolra megjelent Bourne Conspiracy önmaga is bebizonyítja, hogy kivételek is lehetnek.

Kezdjük is sorjában a fentiek cáfolását. Azt nem kell bizonygatni, hogy a legutóbbi Bourne film rég lecsengett a mozikban, az meg külön meglepő, hogy a játék leginkább az első epizódon alapul. Igaz, nem az a szál a központi része a játéknak, hisz a legtöbb pálya az amnéziás Jason Bourne visszatérő emlékeit szimbolizálja. Ezekben az időkben Jason még a titkos szervezet bérgyilkosa, és ez a három megbízás kitűnően megmutatja, hogyan is dolgozott a srác, mielőtt elkezdett gondolkodni meg kombinálni meg ellenkezni.

Vegyük aztán az akciót, ami talán a legjobb része a játéknak, hiszen sikerült kitűnően átvenni a Bourne-filmekben látott spontánnak tűnő küzdelmet. Egyrészt lehet simán is verekedni, de kellő mennyiségű csápolás után feltöltődik egy kis mérce és ilyenkor lehetségessé válik egy takedown, azaz leszámolás bevetése. Ez azzal jár – ha sikerül jókor megnyomni a megfelelő gombot –, hogy az idő kicsit belassul, és Bourne valami ultralátványos, nemritkán a környezetet is felhasználó módon kinyírja ellenfelét. Itt rengeteg olyan megoldás tűnik fel, amit valamelyik filmben láttunk, de van sok eredeti ötlet is. A főellenfelek olyan karakterek, akiket csak ilyen takedownokkal lehet leverni, és legalább négy-öt ilyet beléjük kell verni, mire kifekszenek.

A verekedés mellett lesz részünk bőven lövöldözésben is, a második visszaemlékezés, mely a zürichi reptéren zajlik, például majdnem kizárólag erre épül. Shotgun és pisztoly, géppisztoly és gépágyú – Bourne mindet mesteri szinten kezeli. Igaz, nekünk kicsit nehezebben fog menni, mert ugyan van fedezékharc meg minden, amit elvárunk egy mai akciójátéktól, valahogy ez a része nem lett olyan jó, olyan kézreálló, olyan folyamatos, mint vártuk. Sebaj, ez még mindig jobb, mint az egyetlen autós szakasz a játékban – igaz, annak meg legalább hamar vége.
Említettem, hogy e játékra az sem igaz, hogy mozisztár arca figyel benne – igen, valószínűleg pénzügyi okok miatt nem Matt Damon arca figyel a hős fején. Ez az élvezetből semmit nem von le, mert a karakterek így is elképesztően jól néznek ki, különösen az látványos, ahogy az egyre durvább pofonokat kapó figurák – köztük hősünk is! – feje egyre jobban sérül, folyik rajtuk a vér, szakad a bőrük. Technikai szempontból amúgy is remek a program, ugyan nem egy Gears of War-féle látványorgia, de így is egy tisztességes próbálkozás, helyenként pedig még kiemelkedőnek is lehet mondani. Ez igaz az egész játékra is – a semmiből jött, és egy kedvelhető kis program lett belőle, amit minden akciókedvelőnek érdemes kipróbálnia!

pc guru

AMI JÓ
Remek verekedések

ÉS AMI NEM...
A vezetős pálya pocsék

GRAFIKA	08	Kellemes, Unreal-fűtötte látvány
HANG	07	Nem zavaró, nem kiemelkedő
JÁTSZHATÓSÁG	08	Remek, élvezetes harcrendszer
ÉLETTARTAM	06	Nyolc-tíz órás kaland

ÖSSZEGZÉS: A Bourne Conspiracy a tavasz egyik meglepetése – licenszelt játékhoz képest zseniális, de nagy általánosságban is megállja a helyét. Nem kiemelkedő alkotás, de egyszer érdemes végigjátszani, ha akad rá lehetőséged, hisz a Bourne-féle küzdelem is kiválóan lett megvalósítva.

INDEX: 80%

A brutális kinézetű házban izmos alkatrészek lapulnak, a vízhűtés pedig az alapfelszereltséghez tartozik

Marcona harcos

írta · Galopp, Kremo

ACER Aspire Predator

Talán nem meglepő, hogy az Acer új, kifejezetten játékosoknak szánt PC-jének először a kivitelén akad meg a szemünk. Ez persze nem véletlen, hisz a tervezésénél a design nyilvánvalóan fontos szempont volt. A narancs és fekete színben pompázó ház teljes elejét egy speciális mechanika segítségével felhajtható pajzs takarja, mely alól csak a felső I/O-modul és a hatalmas, háromszögletű bekapcsoló gomb lóg ki felül.

A burkot felhajtva láthatjuk, hogy gyárilag két optikai meghajtó behelyezésére van lehetőségünk, valamint középen leledzik a „sokazegyben" kártyaolvasó. Alul egy újabb borítás kinyitása után láthatjuk a négy darabos, 3,5"-os merevlemezek befogadására és menet közbeni kivételére is alkalmas SATA-tárolóhelyet, melyekbe a WD ragadozóit, a Raptorokat (10 000 rpm-es meghajtó – ld. előző számunk hardver hírei) is kérhetjük.

Ne menjünk el szó nélkül a belső mellett sem. A házban egy NVIDIA nForce 780i SLI chipsetes alaplap búvik meg, mely mellé Intel Core 2 Extreme/Quad processzor társul. A DDR2-es memóriamodulok összkapacitása 8 GB-ig terjedhet, s ha emellé mondjuk a kérhető dupla GeForce 9800 GX2-as kártyákat rakjuk, igencsak impozáns teljesítményt kapunk. A komoly erőhöz vízhűtéses blokk társul, hogy se a hővel, se a zajjal ne legyen túl nagy gondunk.

Mindezek mellett a duál Gigabites LAN vagy az ugyancsak integrált HD 7.1-es hangrendszer csak hab a tortán. Csöppnyi érdekesség, hogy a ház külső részére kivezették a ClrCmos gombot is, így a tuningőrülteknek nem kell szétkapni a gépet, ha túlzásba viszik a „húzást" és kénytelenek visszaállítani a gyári BIOS értékeket...

Ezért a masináért kiépítettségtől függően 1700 és 4000 euró közötti árat kell majd kicsengetni a kasszánál.

Hazai pálya

RAZER Goliathus

Ha szükségesnek érezzük, vehetünk egy überfrankó egeret, aminek az egekben van a felbontása, tökéletes a súlyelosztása, gyorsul úgy, ahogy szeretnénk, és agyonmakrózhatjuk, ha úgy tetszik, de ha a sima számítógépasztalon, ne adjisten a konyhaasztalon használjuk, akkor feleslegesen dobtunk ki érte súlyos pénzeket.

Ezeken a felületeken ugyanis nem sokat ér a nagy felbontás, a játék közbeni pozicionálásunk vajmi keveset fog javulni. Ha igazán jót akarunk játszani egy vérbeli, játékos egérrel, jobban tesszük, ha jó alátétet is választunk hozzá. Az egyik szóba jöhető lehetőség a Razer Goliathus, melyet 2 különböző bevonattal (s ezáltal két külön névvel is) láttak el, s mindkét változatot három méretben kínálják.

A 270 x 215 x 4mm, a 355 x 254 x 4mm vagy a 444 x 355 x 4.3mm méretű egérpadok közül mindenki kiválaszthatja, hogy mely méretet tudja kényelmesen használni, sőt azt is eldöntheti, hogy a nagy sebességű mozgások, vagy az igazán könnyű és pontos pozicionálás az elsődleges számára. Az előbbieknek a Goliathus Speed Editiont, utóbbiak számára pedig a Control Editiont ajánlja a gyártó. Valószínű, hogy az arany középutat keresők számára majd egy harmadik változat lesz a nyerő. Különbözőséget a felület mintázatában lehet észrevenni, ugyanis a Control Edition mintázata erőteljesebb, így a különböző optikai szenzorok nagyobb valószínűséggel fognak pontosan olyan mozgatást lekövetni, amelyet kívánatosnak tartunk a leghatékonyabb henteléshez. A padokat a neten mérettől függően 15, 20, illetve 25 dollárért árulják.

Mobil erő

NVIDIA Tegra 650

Az nVidia háza táján (mint ahogy a konkurenciánál sem) új keletű az egytokos komplett PC-k iránti érdeklődés. Mi sem mutatja ezt jobban, mint az új, Tegra 650 elnevezésű konstrukciójuk.

Ez az eszköz nem más, mint egy CPU, egy grafikus mag, egy video- és képkezelő társprocesszor, valamint egy i/o eszközökért felelős mag. Szóval egy igazi kis miniPC. Mindez kicsiben, mégpedig nagyon kicsiben, hiszen elfér egy tízcentesnél kisebb tokban, s az összfogyasztása is 3 W körül mozog.

Ezek alapján talán egyértelmű, hogy hordozható eszközökbe szánják az új kisokost. Ez már csak amiatt is így lesz, mert pillanatnyilag a Tegra nem x86-kompatibilis, ezért az XP és a Vista nem, csak a Windows CE futhat rajta. Azonban ha belegondolunk, egy 800 MHz-en ketyegő processzor, mely grafikus magot is tartalmaz, mindemellett 12Mpixeles kameramodulok kezelését is el tudja látni, igencsak keresett lesz a piacon. Még akkor is, ha nem említjük, hogy a Tegra 650 1080 soros H.264 videók lejátszására is képes, valamint hardveres gyorsítást kínál a JPEG képekhez és az AAC, AMR, WAM és MP3 zenei formátumokhoz is. A korábban említett grafikus megjelenítésért felelős komponense 1680x1050 képpontos elsődleges megjelenítőt kezel az esetlegesen hozzákapcsolt maximum 1280x1024 képpontos másodlagos megjelenítővel párhuzamosan, valamint HDMI kimenetén 1920x1080 pixel felbontású TV-t is könnyen meghajt. Emellett pedig a PAL és NTSC szabvány sem túl bonyolult feladvány számára.

Az idei év második felében már meg is kezdődhet az egytokos chipek szállítása, így már csak idő kérdése, mikor találkozunk ilyen központi egységgel szerelt mobiltelefonokkal vagy hordozható médialejátszókkal.

ASUS Eee PC

Az első generációs Eee PC-k nagy sikere után a vásárlók kívánságainak és az erősödő konkurencia által keltett kihívásoknak engedve az Asus piacra dobta az új miniPC-családját.

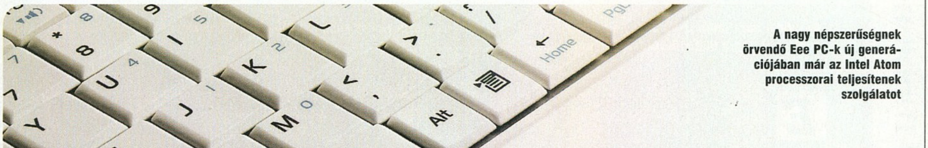
A 901, 1000 és 1000H névre hallgató masinák ráncfelvarráson estek át, és néhány újabb szolgáltatással is bővült repertoárjuk. Mindhárman az új Intel Atom Z530 magot kapták processzoruknak, így komolyabb teljesítményt nyújthatnak elődjeiknél. A 901-esben ennyiben ki is merült az újdonság.

Az 1000-es széria viszont már méretében is nagyobb, hiszen tagjai 10colos kijelzőket kapnak. Memóriájukat is megduplázták a 900-as 1GB-jához képest, valamint 40GB-nyi SSD-rendszerű háttértárat kaptak. Sőt, a H-jellel ellátott gép 80GB-os merevlemezzel büszkélkedhet, így könnyebben gazdálkodhatunk vele a tárhelyünkön is.

További ígérete a gyártónak, hogy a gépekbe most implantált „Super Hybrid Engine" rendszerük segítségével az akkumulátoros működés ideje már elérheti a 7,5 órát is.

Az 1,3 megapixeles kamera mellé memóriakártya-olvasót, 3db USB portot, analóg monitorkimenetet, valamint ethernet csatlakoztatási lehetőséget is kapunk. Mindezt persze még követi a Bluetooth, valamint az immár n szabványt is ismerő w-lan kártya. A játékos kedvű Asus felhasználók pedig kiegészíthetik apró kis gépüket az Eee Stick játékvezérlővel.

A hamarosan kapható 901-esért 549 dollárt, a nagyobbik testvérekért pedig várhatóan 625-650 dollárt kell a boltosnál hagynunk.



A nagy népszerűségnek örvendő Eee PC-k új generációjában már az Intel Atom processzorai teljesítenek szolgálatot

Kezes kétkezes

GENIUS Traveler 515 Laser

A Genius új rágcsálójának nevéből is kiderül, hogy lézeres érzékelőt kapott maga alá, mellyel érzékenysége 1600 dpi-re nőtt, ami a gyors pozicionálásban nagy segítséget nyújt.

A 515 Laser inkább tekinthető középkategóriás darabnak, mint csúcsmodellnek, de ettől függetlenül jól használható. Már csak azért is, mert a balkezesek is pont olyan könnyedén kezelhetik, mint a jobbosok. A monitoron való navigálást az optoérzékelőn kívül a görgő helyén található OPTO-Wheel teszi könnyebbé, ami érintésünkre mind a négy irányban képes mozgatni a monitoron megjelenő dokumentumunkat, sőt megnyomva az eszközünk átvált TurboScroll módba, amivel a különösen nagy dokumentumainkban mozoghatunk könnyedén.

Két extra gomb is helyet kapott az egér tetején. Az egyik a Vista 3D-s taskmanageréhez van társítva, míg a másik a kijelölt szövegünket dobja be a legnagyobb netes keresőkbe, majd megjeleníti a találatokat. Természetesen az XP-t használók sem szenvednek hátrányt, a mellékelt szoftver segítségével könnyedén beállíthatják a gombokra kedvenc parancsukat.

A kellemes és stabil fogáshoz hozzásegítő burkolatú egér közepes méretű, és 106 g tömegű. Megvásárolni 5500 forintos ajánlott áron tudjuk.

A görgőt helyettesítő, érintésérzékeny OPTO-Wheel mind a négy irányban képes mozgatni a monitoron megjelenő dokumentumunkat

Hidegvér

COOLER MASTER Hyper Z600

A Hyper Z600 névre keresztelt borda azoknak lehet kedvező választás, akik az igazán csendes gépeket szeretik, ez ugyanis alapkiépítésében nem tartalmaz ventillátort, azonban a kialakításának köszönhetően így is elboldogul a legfeljebb 86W hőteljesítményt leadó processzorok hidegen tartásával (megfelelően szellőző házban).

Az X-alakú profil, melyen belül az egyes lamellák egymáshoz képest 90 fokkal el vannak forgatva, a gyártó szerint sokat segít ebben, de minden bizonnyal köze van ehhez a 6 db, egyenként 6 mm árméröjű hőcsőnek, és az igencsak vaskos felépítésnek is. A blokk ventilátor nélkül 127.28 x 127.28 x 160 mm méretű, és több mint 1 kg-ot nyom a mérlegen. Természetesen a gyártó strapabíró felfogatást is mellékel a dobozba, így nem kell attól tartani, hogy felszerelés után a hűtő kitép egy darabot a lapunkból. Aki nem elégszik meg a teljesen zajtalan egység hűtési teljesítményével, természetesen oldalra 12 cm-es ventiket is felszerelhet a mellékelt rögzítők segítségével.

Processzor-kompatibilitás terén is jól áll a kis szerkezet, hiszen szinte valamennyi AMD-s modellre rá lehet akasztani (Socket 940/AM2/AM2+), Inteles CPU-kból viszont csak az LGA-775 tokozás mellé lehet párosítani.

A hűtőhöz várhatóan 11e Ft körüli áron juthatunk majd.

A több mint 1 Kg-t nyomó borda 6 db 6mm-es hőcsővel rendelkezik

CREATIVE Vado

Szinte minden kompakt fényképezőgépnek alap szolgáltatása a videófelvétel is, de aki nem akarja kis masináját erre használni, vagy éppen a szomszéd nyaralók előtt akar felvágni, vehet magának egy Creative Vadót.

Nem sokat tud, de azt nagyon. Konkrétan a VGA felbontású, avagy 640x480 pixel felbontású mozgóképekről beszélünk. A mai HD-s tartalmak mellett ez a pixelszám már nem igazán durran nagyot, azonban van, aki csak azért videózgat, hogy otthon a TV-jén a nagymaminak, vagy a neten keresztül a barátainak megmutathassa, merre járt, vagy mennyit nőtt a gyerek, mióta utoljára látták. Nekik elég a Vado. A kamera elég kicsi ahhoz, hogy bárhová magunkkal vihessük a zsebünkben, hiszen 100 mm x 55 mm x 16 mm-es méretéhez akkumulátorral együtt is csak 84 g-os tömeg társul.

Beépített kijelzője 50.8 mm átmérőjű, valamint 16 millió színt képes megjeleníteni. A belső 2GB-os memóriájában pedig good quality módban 120 percnyi, excellent quality módban pedig 60 percnyi videó felvételére van lehetőségünk MPEG-4 AVI formátumban 30 képkocka/másodperces sebességgel. Talán ennek köszönhető, hogy cserélhető akkumulátora 130 perces üzemidőt tesz lehetővé, így nem véletlen, hogy memóriabővítési lehetőséget nem tartottak fontosnak a tervezők.

A TV-kimenet mellett a gépen kihajtható USB-csatlakozó is helyet kapott, mellyel és a mellékelt szoftver segítségével könnyedén feltölthetjük elkészült felvételeinket a Youtube-ra.

A rózsaszínben vagy szürkében tündöklő kis kamkordert 100 dolláros áron már most megvehetjük a neten, hogy a nyári tengerparti kirándulásra elvihessük.

A Vado nem a minőségével, sokkal inkább apró méretével és súlyával fogja belopni magát a leendő vásárlók szívébe

JVC GZ-MS100

Jelen számunkban – tekintettel a nyári szezonra – két videokamera is szerepel, a két eszköz azonban nem vetélytársa egymásnak. Bár a JVC GZ-MS100 kamerája is képes YouTube formátumban felvenni mozgóképeinket, és ebben is helyt kapott az egygombos netes megosztás, e készülék viszont ennél sokkal többet is tud.

Kezdjük azzal, hogy bár a mérete (54 x 68 x 111 mm) és tömege (270 g) nagyobb a Vadónál, a felvételeket nem belső memóriába helyezi (az nincs is neki), hanem SD-kártyára. Az SDCH kompatibilitásának hála még a 16 GB-os kártyákat is használhatjuk hozzá. Ekkora tárhelyre pedig „ECO” módban majdnem 20 órányi, míg az „Ultra” módban is 3 óra 45 perces felvételt is rögzíthetünk.

A rekorder optikája sem alsó kategóriás, hiszen 35x optikai zoommal gazdálkodhatunk, s a kamkorderbe integrált Gigabrid Engine segítségével a 800x-os digitális zoomal készített felvételeink sem zajosodnak túlságosan. Optikai szenzora egy általános 680 000 pixeles CCD, s mindemellé 2,7 inches, 16:9 arányú színes LCD-t is kapunk megjelenítőként.

A mozgóképeket MPEG-2-PS formátumban tudja rögzíteni a kamera, amihez mellékelik a Power Producer 3NE, a Power Cinema NE, és a Power Director 5 NE szoftvereket, így házi videóinkból menüvel ellátott DVD-ket is kreálhatunk a családnak.

A júniustól már kapható apró kamkorder ára 350 dollár lesz.

Terepjáró

MICROSOFT LifeCam VX-5000

Korábbi társaihoz képest új formát alkotott a Microsoft a LifeCam VX-5000 típusszámot viselő webkamerája részére. Sok csicsa nem került rá, formatervezése egyszerű, de a használhatóságot jól elősegíti.

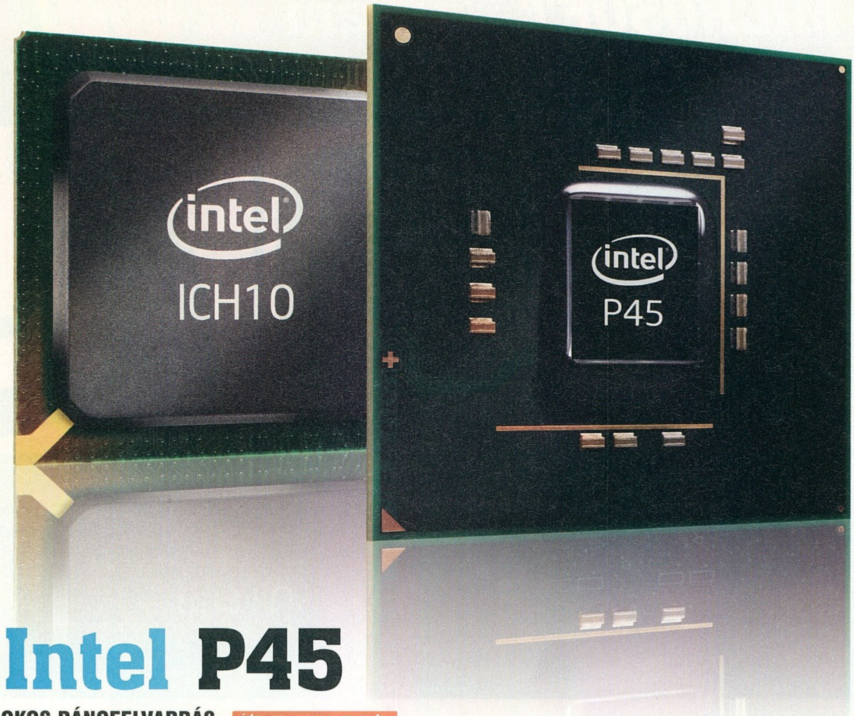
Nem túl maximalista a kamera, de nincs is rá szükség, hiszen a 45x45,6 mm méretű digitális szem leginkább a hordozhatóságával és mindenféle felületre való felhelyezhetőségével tűnik ki társai közül. Az USB 2.0 kompatibilis eszköz VGA (640x480 pixel) felbontásban tud mozgóképet közvetíteni számítógépünk számára, melyet bármelyik csevegő program fel tud használni. Talán nem meglepő, hogy ezen programok közül a Live Messenger az, amelyikkel a legteljesebb módon együttműködik a mellékelt szoftver. A kamerán található egyetlen gomb megnyomása esetén a Messenger azonnal webkamerás üzemmódba áll át, melyen belül élvezhetjük a Microsoft „Photo swap", „LiveCam Dasboard" és a „One-Touch Blogging" szolgáltatásokat.
A kis kockán természetesen beépített mikrofon is van, és a VGA felbontású videókon kívül 13 Mpixeles képeket is készíthetünk. A kamera praktikus talpat kapott, mely flexibilis, így ha nem akarjuk sima asztallapon használni, bármilyen vastag (bizonyos határokon belül) LCD-kijelzőre is rátekerhetjük. A három színben (Fire Red, Cool Blue, Lucky Green) kiadott webcam az Egyesült Államokban már kapható valamivel 50 dollár alatti áron.

Vízibalett

PENTAX Optio W60

Vérbeli turistáknak szánja a Pentax az új fényképezőgépét.

Olyanoknak, akik nem csak akkor fotózgatnak, mikor tiszta napsütéses időben egy sirály rápiszkít az előttük ülő társuk tarkójára, hanem mikor a ködös Albionban bőrig ázik az alattomos esőben, vagy ha a Szaharában arcába fújja a szél a homokot, esetleg az Adriában a part menti korallokat nézegeti a part menti sekély vízben. Az Optio W60 nevet kapott kamera ugyanis víz- és porálló. 4 méteres mélységig bármikor merülhetünk vele még jeges vízben is, mert a gyártó -10 fokig garantálja a gép működőképességét.
A 10 megapixeles fényképezőgép széles látószögű optikája 5x-ös optikai zoommal van felvértezve, s a mozgóképeket is 1280x720 pixeles felbontásban tudja elkészíteni.
A magukat maximalistának valló átlagfelhasználónak ezek a paraméterek már bőven elegendőek ahhoz, hogy ezen gép mellett tegyék le voksukat. A kompakt kialakításnak köszönhetően kevés manuális beállítás áll a rendelkezésünkre, de valószínű, hogy cápatámadáskor nem a fehéregyensúlyt állítgatnánk.
A polikarbonát és alumínium házba helyezett elektronika ISO 6400-as értékig tudja növelni a fényérzékenységet, s arcfelismerő rendszere a 32 különböző arcon kívül azt is érzékeli, ha a témánk nem mosolyog, vagy éppen csukva tartja szemeit, és erre figyelmezteti a kép készítőjét is.
Ugyan bőven itt van már a nyári szezon, a 99 x 56 x 25 mm méretű, Li-Ion akkumulátorával együtt 245g-ot nyomó, 2,5 colos kijelzőt a hátoldalán viselő fotómasinát csak a következő hónapban lehet megvásárolni, várhatóan 330 dolláros áron.



Intel P45

OKOS RÁNCFELVARRÁS

írta . Horváth Patrik

Az Intel minden nyáron megújítja középkategóriás lapkakészletét, a Core 2 debütálásakor piacra került P965-öt tavaly váltotta a P35, amely most átadja a helyét a trónkövetelő P45-nek. Az újítások sora sokrétűbb, mint eddig, ráadásul egytől-egyig fontosak is.

Jól nézzük meg magunknak ezeket az alaplapokat, mert valószínűleg az utolsó LGA775-ös mohikánokat köszönthetjük bennük. Az Intel az év végén/következő év elején debütáló Nehalem kódnévre hallgató processzoraihoz már másik foglalatot (LGA1366) használ majd, amely semmilyen módon nem lesz kompatibilis a mostanival, ráadásul a memóriavezérlő a processzorba kerül, úgyhogy a régebbi CPU-k már itt elbukták a harcot.

> "A P45 az Intel első 65 nm-es gyártástechnológiával készülő chipsete, így energiafelvétele is szerényebb"

Nade itt van nekünk a friss, ropogós P45, amelybe az Intel minden jó dolgot belesűrített, amit csak tudott, figyelve azért arra, hogy ne állítson egyértelmű konkurenciát saját magának (gondolunk itt az X38-ra és az X48-ra). A P45 az első 65 nm-es gyártástechnológiával készülő chipsete a cégnek, ebből adódóan előállítási költsége valamivel alacsonyabb, mint az elődöké, ráadásul energiafelvétele is szerényebb, így hűvösebb működésre van kilátás. Hivatalos FSB1600 támogatás továbbra sincs, ahogy az előző két nagyágyúnál (X38, X48) sem volt, igazság szerint nem értjük, miért nem kaphatják meg ezek a deszkák a supportot, hiszen már a P965-ös lapok is játszi könnyedséggel vették ezt az akadályt (tuning esetén) 2 évvel ezelőtt. Az új középkategóriás chip szintén új déli hidat (ICH10/ICH10R) kapott, amely azon kívül, hogy kettővel több SATA eszközt támogat nem hozott érdembeli változást magával. Memória támogatás terén megmaradt a DDR2 és DDR3 szabvány, előbbiből maximum 1066 MHz-es modulokat pakolhatunk a gépbe egészen 16 GB-ig, utóbbiból 8 GB a határ és a hivatalos támogatás kimerül 1333 MHz-ben (természetesen ezek az értékek tuningolással feljebb tornázhatók). A legfontosabb újítás viszont a flexibilis PCI-Express 2.0-ás vezérlő. A korábbi középkategóriás termékeknél (P965, P35) a PCI-Express sávokat nem lehetett akárhogyan szétosztani a videokártyák között, az elsődleges kártya mindenképpen megkapta a maga 16 szálát, míg a másodiknak legfeljebb 4-et tudott biztosítani a rendszer. Ennek köszönhetően CrossFire építésére senki nem vállalkozott, hiszen a másodlagos, ún. slave kártyának biztosított sávszélesség nagyon alacsony volt ahhoz, hogy érdemben foglalkozni lehessen a technológiával. A P45 szakít ezzel a hagyománnyal és azokon az alaplapokon, ahol két PCI-Express x16 foglalat van automatikusan átvált x8/x8 módba, ha két videokártyát érzékel, ezáltal végre értelmet nyer a CrossFireX támogatás. Tekintettel arra, hogy a

PCI-Express 2.0 szálak dupla akkora sávszélességgel rendelkeznek, mint 1.0-ás társaik, így ez a 2x8-as felállás egy régi 2x16-osnak felel meg, amely így már közel sem hangzik olyan rosszul. Külföldi tesztekből tudjuk, hogy az Intel X38 és X48 lapokon található 2x16 szálas PCI-E 2.0 megoldás semmivel nem gyorsabb a P45-ben találhatónál, így – bár az Intel pont ezt akarta elkerülni – komoly veszélybe kerültek a felsőkategóriás deszkák, hiszen egyetlen előnyüket is elvesztették az olcsóbb megoldásokkal szemben.

ASUS P5Q, AZ OLCSÓ BELÉPŐ

Az Asus alap megoldása már 25 ezer forintért hazavihető, igaz itt egyetlen PCI-Express foglalatot kapunk, tehát a CrossFire lehetőségéről kapásból le kell mondanunk. A 24 tűs tápcsatlakozó tervezésekor valószínűleg kicsit becsíphettek a mérnökök, gyakorlatilag ennél rosszabb helyre nem is tehették volna, keresztül kell miatta kábelezni az egész gépet. A pillangó kinézetű hűtőbordák megfelelően tették a dolgukat, a legmelegebb helyzetben sem mértünk rajtuk 42-44 foknál többet, igaz ez inkább a chipset, mintsem a hűtési megoldás érdeme. A felszereltségben két dolgot emelnénk ki. Az egyik a Realtek új, ALC1200-as nyolccsatornás hangkártyája, amely elődjeihez hasonlóan remekül szól, nagy örömünkre úgy néz ki végleg megszakadt az Asus-ADI barátság és elfelejthetjük egy hosszú időre a Soundmax kodekeket. A másik – amit nagyon reklámozott a cég – az Express Gate névre hallgat, amely egy nyákra integrált flash memóriába rejtett mini Linuxot jelent. Ez a kisméretű rendszer közvetlenül bekapcsolás után elérhető, tartalmaz egy alapképességekkel bíró képnézegetőt, egy webböngészőt és egy Skype-ot. Támogatja az USB-s háttértárakat, így külső merevlemezre és/vagy pendrive-ra tudunk mondjuk tenni egy BIOS-t ha szükségünk lenne ilyesmire. Sajnos a Linux használatához először Windsowsból fel kell telepítenünk egy kis programot, amely a rendszermeghajtón bújik meg, ezek után tudjuk csak előcsalogatni a szép boot képernyőt, ahol választhatunk a különböző opciók (Linux, Boot, BIOS) közül. Sajnos ezek után nem igazán látjuk értelmét az Express Gate-nek, mert ha mindenképpen kell hozzá Windows, akkor semmit nem érünk a Linuxszal, még akkor sem, ha nem tudjuk a fő rendszert elindítani, hiszen a belső merevlemezhez nem tudunk hozzáférni a kis rendszer alól. Tuningban átlagosan muzsikált a lap, a 450 MHz-es FSB-t csak feszültségemeléssel (MCH) bírta stabilan, így egy hasonló árkategóriás P35-ös deszkánál valamivel gyengébben teljesített.

MSI P45 PLATINUM, A MINDENTUDÓ

Az MSI impozáns felszereléssel bíró alaplapja tíz ezer forinttal drágább az Asus belépőjénél. Itt nincs semmiféle Linux, van viszont BIOS-ba integrált Memory-Z alkalmazás, ami hasonlóan a windowsos CPU-Z és GPU-Z-hez a memóriánkról ad vissza kulcsfontosságú információkat, amik segíthetnek az alaplap BIOS-ának finomhangolásában (és a tuningban is). A GreenPower technológia használatával üresjáratban picit javíthatunk a fogyasztási mutatón, ráadásul ezt a BIOS W-ban mérve ki is jelzi, valamint az A-ben felvett áramot is. Az alaplapon egyetlen kifogásolható dolog volt, ez pedig a ház elejébe tartó kábelekhez tartozó aljzatok (Power On, Reset switch, stb.) túl messze helyezése. Ezen kívül minden a toppon van, a 450 MHz-es FSB meg sem kotytyant alapfeszültségen a lapnak, amin nem lepődtünk meg, hiszen a dobozon ott díszeleg az FSB2000OC matrica. A furcsának tűnő, ám annál impozánsabb hőcsöves rendszer borzasztó jól végezte a dolgát, a legmelegebb ponton sem mértünk 40 foknál többet még 450 MHz-es FSB-nél sem. Az integrált hangkártya feladatát a Realtek ALC888 kodekje látja el igen jó módon. A deszka szép zöld-kék LED-ekkel világít, átlátszó házban jól néz ki, tesztpadon inkább csak az ember szemét zavarja. A dobozban találunk egy CrossFire kábelt (merthogy az MSI P45 Platinumon két PCI-Express foglalat van ám!), sok SATA kábelt, eSATA kivezetést, és további finomságokat.

AZ UTOLSÓ MOHIKÁN?

Vélhetően igen, de annak nagyon jó. A P45 chipset hűvösebb elődjénél, megfelelően megválasztott modellek esetén CrossFire-t is tud és minimálisan drágább csak P35-ös társainál. Az X38-as és X48-as alaplapoknak vélhetően befellegzett, amint kitudódik, hogy a kétszer annyi PCI-E sávval nem mennek semmire ezek a termékek, a kutya sem fogja keresni őket, hiszen minden másban jobb paraméterekkel bír egy jól felszerelt P45-ös lap. Akinek P965-ös deszkája van, annak érdemes elgondolkodni a váltáson, a P35 tulajokra ez nem áll, kivéve, ha CrossFire rendszert szeretnének építeni, amelyre megvan minden esély, hiszen nyakunkon a Radeon HD4800-as sorozat.

ALAPLAP	GIGABYTE GA-P35-DS3	ASUS P5Q	MSI P45 PLATINUM
Chipset	Intel P35	Intel P45	Intel P45
Merevlemez CPU terhelése (HD Tune)	3,4%	3,8%	3,8%
Memória olvasás	7286 MB/s	7367 MB/s	7467 MB/s
Memória írás	7074 MB/s	7070 MB/s	7082 MB/s
Memória másolás	5898 MB/s	6754 MB/s	6669 MB/s
Memória késleltetés	72,4 ns	70,1 ns	67,7 ns
PCMark05 (CPU)	6781	6780	6803
PCMark05 (HDD)	6224	5575	6292
3DMark06 (összpontszám)	5172	5185	5200
Bruttó kisker ár (Ft)	19500	25000	36000

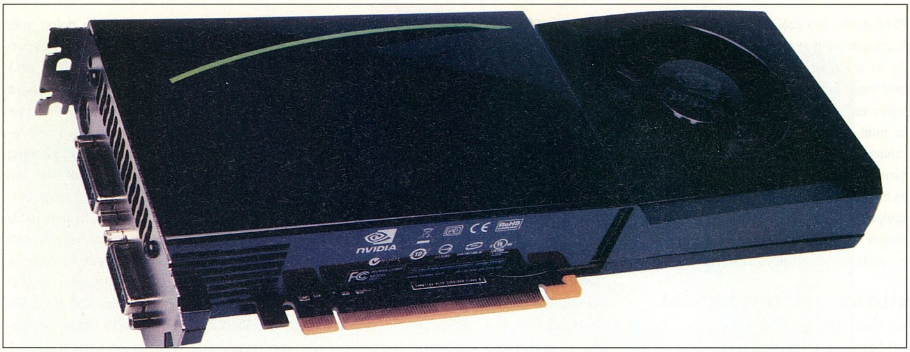
KONFIGURÁCIÓ

Gigabyte GA-P35-DS3, Asus P5Q, MSI P45 Platinum, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066 CL5, Windows Vista Home Premium. A tesztkonfigurációt a Planar.hu Kft. (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2GB RAM 200GB HD, 8600GT **Intel 90.660** (Abit IP35, DualCore 2160) **AMD 86.190** (Gigabyte M68SM-S2LM, Athlon64 X2 4800+)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2GB RAM 500GB HD, 9600GT **Intel 145.470** (Core2 E4500,Abit IP35) **AMD 135.000** (Gigabyte MA770-DS3, Athlon64 X2 5000+)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2GB RAM 500GB HD, 8800GT GS 512, **Intel 188.250** (Abit IP35, Core2 E8400) **AMD 190.740** (MSI K9A2 Plat., A64 X2 6400+)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM 1TB HD, GTX280 1024MB, Alu ház 850W, X-Fi Platinum, Logitech G15+MX518 **Intel 490.080** (Gigabyte X48-DS4, Quad 9300) **AMD 479.010** (MSI K9A2, Phenom X4 9850BE)

Kiemelt AKCIÓK: Samsung ML-2010PR 14.400 Ft!
Samsung 2253LW 22" TFT (2ms, 8000:1, DVI) **54.960 Ft!**
Gainward GTX280 1GB **131.760** GTX260 896MB **97.320** 8800GT GS 512MB **40.200** 9600GT GS 512MB **34.920**
Sapphire HD4850 512MB **40.320** HD4870 512MB **53.640**
AMD Athlon64 X2 6000 **22.800** 5600 **19.500** 4800 **12.720**
Intel Core2 Q9450 **65.880** E8400 **36.060** E7200 **24.660**
Asus iP45 alaplapok: P5Q **25.260** P5Q Pro **29.310**
OCZ Reaper 1066MHz Dual kit: 2GB **14.340** 4GB **28.320**
Gold 1600MHz DDR3 Dual kit: 2GB **27.600** 4GB **53.400**
Kingmax DDR2 1 GB/1066 **4.680** 1 GB/800 MHz **4.410**
Samsung HDD 1 TB 32MB **32.760** 750GB 32MB **21.540**
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu



GeForce GTX 280

ÚJ SZELEK

irta · Horváth Patrik

Ahogy a Computexes cikkben is utaltunk rá, a következő számban szép kövér tesztet olvashattok majd az új Geforce, illetve Radeon videokártyákról. Az nVidia GTX280 a mostani PC Guru leadása előtti utolsó pillanatokban esett be, így pár mérést gyorsan le is futtattunk rajta, de természetesen a következő számban még visszatérünk rá.

A GTX 280 a 9800GX2 és a 9800GTX hűtőjének egyfajta keverékét kapta, használatához a cég minimum 550 W-os tápegységet ajánl, a VGA fogyasztása pedig súrolja a 230 W-ot...

Az újdonság egészen brutális specifikációval rendelkezik, érdemes visszagondolni az előző generációra és mellé tenni a száraz adatokat. 240 egyesített shader processzor, 1 GB 2200 MHz-en zakatoló memória, amelyhez 512 bites memóriabusz tartozik, így a VRAM sávszélesség laza 140 GB másodpercenként. A grafikus mag továbbra is 65 nm-en készül, órajele 602 MHz, a shaderek 1250 MHz-en tekernek. Textúrázóból és raszter egységből hasonló mennyiséget találunk, mint az elődöknél, viszont jelentős változás, hogy a GeForce GTX széria rendelkezik komoly energiamenedzsmenttel. Üresjáratban a kártya nagyon durván visszaórajelezi magát (300(100)/100 MHz!), így közel 180 W-tal kevesebbet eszik, mint komolyabb játékok alatt, ami nagyon nem mindegy. Szükség is van az ilyesmire, hiszen a monstrum még tesztpadon is felment 80 fokig, így házba beépítve komolyabb rendszerhűtéssel is meg kell támogatni. Az Ageia felvásárlása után sejthető volt, hogy az NVIDIA minél előbb beépíti a PhysX támogatást legújabb videokártyáiba, ez meg is történt, így a fizikai gyorsítást támogató játékoknál ebből vizuális előnyt kovácsolhatunk.

Természetesen a másik oldal sem alszik, igaz az áttörést nem egy bazi nagy VGA-ban képzelik el. A Radeon HD4800-as sorozat kisebbik tagja (HD4850) lapzártánk után érkezik a nagykerekbe, várható kiskereskedelmi ára 40 és 45 ezer forint közé tehető, a teljesen áttervezett GPU 800 (igen nyolcszáz) shader unitból épül fel, a TMU-k száma 32, ROP-okból továbbra is 16-ot találunk az RV770-es grafikus magban. A memóriavezérlő maradt 256 bites, viszont eltűnt a RingBus Memory Controller, így kétséges az új áramkör hatásfoka. Sokan már piacra kerülés előtt CrossFireX rendszerrel számoltak, amely két vagy több ilyen kártyát jelent összekötve és tekintettel a GeForce GTX 280 120 forintos árcédulájára, bizony nem alaptalanul jutott sokaknak eszébe ez a megoldás. Jövő hónapban természetesen mi is körbe járjuk a témát jó alaposan, de az NVIDIA már túl van egy beígért árcsökkentésen, a GeForce 9800GTX árát letornázta 50 ezer forint alá, így akar ellenfelet állítani az új Radeon mellé. Nagyon izgalmas tesztnek nézünk elébe, gépépítőknek igazi finomsággal kedveskedünk következő számunkban, előzetesen pár teszteredményt a mellékelt táblázatban találtok.

KONFIGURÁCIÓ

Gigabyte GA-P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066 CL5, Windows Vista Home Premium. A tesztkonfigurációt a Planar.hu Kft. (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

	GTX 280	9800GX2 OC	9800GTX OC
3DMARK VANTAGE 1.0.1			
Performance			
GPU	9785	9785	5373
Total	8856	9045	5762
Extreme			
GPU	4712	3699	2064
Total	4790	3792	2141
Colin McRae DiRT - Japán			
1920x1200	49	61	37
1920x1200 4xAA	44	51	30
Crysis - GPU Bench			
1920x1200 High	38,68	43	28,24
1920x1200 Very High	21,15	23,3	16,04
Bioshock			
1920x1200 Max	69	44	47

iPhone 3G

HAMAROSAN...

írta · Horváth Patrik

Ahogy az várható volt, a június 9-én megrendezett Apple konferencián mutatta be a nagyközönségnek Steve Jobs a cég következő generációs telefonját, az iPhone 3G-t. Az érintőképernyős mobil készülék első generációja minden hiányossága ellenére több millió példányban talált gazdára. Hivatalosan azonban ezek a telefonok csak nagyon kevés országban bukkantak fel a mobilszolgáltatók kínálatában.

Röviden a változásokról. Az új iPhone immáron 3G-s hálózatokon is működik, így mobil internethez HSDPA kapcsolatot is használhat, de továbbra is megmaradt az EDGE és WLAN támogatás. A 3,5 mm-es fejhallgató csatlakozó immáron nem mélyed bele a készülékházba, így tetszés szerint használható bármilyen füles zenehallgatáshoz (mikrofon és gomb híján hívásokat viszont továbbra sem fogunk tudni kezdeményezni/fogadni ebben az esetben).

Ahogy az várható volt, kiegészült a készülék egy GPS modullal is, amely GSM cellákat is segítségül tud hívni a helymeghatározásnál. Ennyi a főbb hardveres változás, a sokat kritizált 2 MPixeles optikát a cég nem tuningolta fel, maradt továbbra is fixfókuszos, videofelvételi lehetőség nincs (egyelőre).

Az ingyenes 2.0-ás szoftverfrissítésről szólt gyakorlatilag a WWDC 2008-as előadás első másfél órája. A hamarosan elérhető update ingyenes minden iPhone tulajdonosnak, az iPod Touch gazdik szokás szerint pénzért kaphatják meg az újításokat (ebben az esetben 10 dollárért).

Lássuk melyek ezek! A beépített Mail levelezőkliens immáron kezeli a Microsoft Office Power Point és Apple iWork fájlokat, a program az ilyen csatolmányokat a frissítés után teljes képernyőn megjeleníti. A sima számológép a készülék elforgatása után átvált tudományos üzemmódba. Megjelent a csoportos e-mail kijelölés/törlés, lehet ezek után kapcsolatokra keresni, a beépített WLAN innentől kezdve kommunikál a WPA2 titkosítással védett hálózatokkal is. Útjára indul az AppStore, ahonnan különböző alkalmazásokat és játékokat tölthetünk majd le – természetesen pénzért. Ezen kívül a cég elindítja MobileMe névre keresztelt új szolgáltatását, amely a .mac szolgáltatást hivatott kiváltani (távolról elérhető csoportos tartalomkezelés).

Az új iPhone 3G pár mm-rel eltér elődjétől, de nem is ez a lényeges, hanem az, hogy az év vége felé elérhető lesz hivatalosan is kis hazánkban, a kizárólagos forgalmazási jogot a T-Mobile kapta meg. Amerikában a fekete színű 8 GB-os modell egészen elképesztő 199 dolláros nettó áron lesz megvásárolható, a 16 GB-os fekete és fehér modellért is 299 dollárt kérnek majd. Hazai előfizetéses árak még nem ismertek, de ha ezeket a cédulákat vesszük alapul, akkor a szokásos Apple árképzés alapján az olcsóbbik modellt valahova 60 és 70 ezer forint közé, a drágábbikat 80 és 90 ezer forint közé lehet várni. Mielőtt mindenki pezsgőt bontana, a tengerentúlon és Angliában is csak drágább előfizetésekkel érhető el a készülék, ráadásul mobil internetre vonatkozó hűségnyilatkozatot is alá kell írnunk. A Vodafone az Egyesült Királyságban meghatározta feltöltőkártyás iPhone 3G árait (mindenki kapaszkodjon), a 8 GB-os 499 fontba, a 16 GB-os 549 fontba fog kerülni, ami nem ígérkezik túl nyerő biznisznek. Amerikában július 11-én kezdődik meg az új iPhone forgalmazása.

Computex 2008

KIFINOMULT RÉSZLETEK

írta · Horváth Patrik

Június első hetében került megrendezésre a minden évben aktuális tajvani Computex kiállítás, amely rengeteg érdekes termék bemutatkozását hozta magával.

A rendezvényen gyakorlatilag minden piaci szegmensben történtek kisebb mozgolódások. Az alábbiakban ezeket fogjuk most végigvenni, ám ezúttal nem a gyártók, hanem a különböző termékkategóriák szerint haladunk.

ALAPLAPOK, PROCESSZOROK

Processzorok terén nem sok újdonság volt a kiállításon, hivatalosan is bemutatkozott a kifejezetten alacsony fogyasztású hordozható gépekbe szánt Intel Atom processzor, valamint útjára indult az AMD Puma platformja, amely a következő generációs mobil megoldásnak számít a cégnél. A továbbfejlesztett új Turion processzorok mellett a platform részét képezi a népszerű 780G chipset mobil változata is, amely az eddigi legerősebb integrált grafikus processzort (Radeon HD3200 IGP) tudhatja magáénak. Ennek örömére már sok notebook gyártó cég (köztük a Gigabyte és az MSI) is elhozta a nagyérdeműnek a Pumára épülő legújabb gépeit.

Asztali lapkakészleteknél töretlen az imént említett AMD RS780G népszerűsége, olyannyira, hogy emiatt új résztvevőt is köszönthetünk a gyártók között, méghozzá nem mást, mint a videokártyáiról ismert Powercolort. A J&W eddig is épített AMD-s lapokat, ám most nagyon merész vállalkozásba kezdtek. Elkészítették a világ első mini-ITX szabványra épülő 780G-s deszkáját, mégpedig igencsak impozáns felszerelésekkel – dacolva a méretekkel. A szokásos kodekek (Gigabit LAN, HD Audio) mellett találunk egy eSATA-t is a hátlapon, ráadásul megkapjuk mindhárom videokimenetet (D-Sub, DVI-D, HDMI), továbbá az integrált videokártya 128 MB alaplapra integrált memóriával is büszkélkedhet, így 1700 pont körül teljesít 3DMark06-ban. Az apró méretű alaplapot kifejezetten csendes HTPC-kbe szánja a gyártó, ám ennek megvan az ára is (~30 ezer forint). Mivel kis hazánkban is lehet már kapni pár dolgot a cég termékpalettájáról, így a vállalkozó szellemű HTPC építőknek van remény a beszerzést illetően.

A mini-ITX láz elkapta a Foxconnt is, ám ők sokkal komolyabb vállalkozásba kezdtek. Úgy gondolták, hogy a méreten és a teljesítményen felül a zajszint és a fogyasztás a legfőbb tényezője egy TV alá kerülő házimozi PC-nek, így a 780G helyett az öregecske i945GM-et hívták segítségül és a hozzá tartozó Intel GMA950-es videokártyát. Mivel a videokártya se a H.264, se a VC1 tömörítésű filmeket nem képes gyorsítani, így a legtöbb HD tartalomtól elesünk, ám iroda és otthoni kis gépnek remek választás lehet a kisméretű alaplap, amelynek különlegessége abban rejlik, hogy az Intel új Atom processzorát fogadja, amelynek maximális fogyasztása bőven 10W alatt van. A cég egy komplett, kisméretű gépet épített az alaplap és a processzor köré, amelynek méretei (28,3 x 9,5 x 28,2 cm) egész kecsegtetőek voltak. A hátlapon ráadásul még olyan extra kivezetéseket is kapunk, mint az eSATA. Természetesen a hamarosan piacra kerülő Intel G45-ös vadiúj integrált chipset sem bújhatott el a kiállításon, sokak szerint ez lesz az AMD első komolyabb ellenfele az integrált VGA-s chipsetek piacán. Az új ICH10-es déli hídra épülő deszkák mára a népszerűbb video kodekeket hardveresen gyorsító GMA X4500HD videokártyát kapták, amely ráadásul közel 50%-kal gyorsabb elődjénél (X3100). A már említett Foxconn természetesen elhozta a legdurvább G45-ös mATX megoldását is Taipei-be, amely egy narancssárga-fekete színben pompázó igen komoly alaplap volt DDR2 és DDR3 foglalatokkal és CrossFireX támogatással. A Gigabyte is jelen volt saját deszkáival, ezek inkább árukkal és tuningpotenciáljukkal kívánnak majd vevőket csalogatni.

Az integrált VGA-s alaplapok tárháza még közel sem ért véget, az XFX talán a legszebb deszkát mutatta be a kiállításon, amely a GeForce 8300-as videovezérlőt kapta, melynek sebessége nagyon hasonló az AMD

Radeon HD3200-ához és ugyanúgy tudja a fontosabb videogyorsítási képességeket is. A Zotac volt viszont az első, aki a továbbfejlesztett GeForce 9300-zal jelentkezett, ennek hivatalos bejelentése szintén a kiállításon történt meg. Azt viszont, hogy a GeForce 8300-hoz képest milyen újításokkal leszünk gazdagabbak (pl. fejlettebb gyártástechnológia?), arra nem kaptunk választ.

A nagyok (értsd ATX szabványú lapok) között az AMD 790GX-é és az Intel X58-é volt a főszerep. Előbbi ötvözi a 790X és a 780G előnyeit, ráadásul mindezekhez kapunk egy új déli hidat (SB750), amely gyorsabb RAID funkciókkal és továbbfejlesztett Phenom tuning-képességekkel rendelkezik. A 790X-ből megmaradt a CrossFireX, a 780G-ből pedig megkapjuk a remek integrált videokártyát, természetesen kicsit tuningolva (550 MHz) Radeon HD3300 néven. Így elérhetővé válik a teljes méretű alaplapok között is az AMD új HybridPower és HybridCrossFire technológiája, amelyeket itt nem részleteznénk, a 780G-vel foglalkozó számunkban ejtettünk róla pár szót, érdemes fellapozni a PC Guru akkori számát. A Biostar rögtön két 790GX-re épülő alaplapot dob piacra, az egyiken 64 MB DDR2-800 sebességű SidePort memória lesz, a másikon pedig 128 MB GDDR3-1066, mindkettőt az integrált Radeon HD3300 használhatja majd. A cég állítása szerint a kiegészítő moduloknak a grafikus chipek 2200 illetve 2400 pontra képesek a népszerű 3DMark06 tesztprogramban, míg a SidePort nélküli sima Radeon HD3200-ak (780G) csupán 1700-ra.

Az Intel háza táján – ahogy említettük – mindössze az X58 chipset nevezhető igazi újdonságnak, amely az első csúcskategóriás lapkakészlet lesz az év végén debütáló Nehalem processzorok alá. Változik a tokozás (LGA1366) és a memóriavezérlő is elköltözik az északi hídból a CPU belsejébe (á lá AMD Athlon 64), amelyet eme jeles alkalomból tovább is fejlesztettek. Az X58-as alaplapok kizárólag DDR3 memóriákkal üzemelnek majd és az eddig megszokott kétcsatornás memóriakezelés háromcsatornásra változik, ezáltal 3-3 slotot találhatunk minden egyes deszkán. Egyelőre egyik memóriagyártó sem rendelkezik háromcsatornás DRAM kitekkel, de lenne rá egy nagyobb összegünk, hogy ez fél éven belül megváltozik.

MEMÓRIÁK

Ahogy azt jósolták, az idei év a DDR3 térnyeréséről fog szólni és ez tisztán látszott a kiállításon is, hiszen DDR2-es memória újdonságokból nem sok akadt. A világ egyik leghíresebb fizetett játékosa, Johnatan Wendel alias Fatal1ty immáron az OCZ-vel is lepaktált, így ő mutatta be személyesen a cég első Fatal1ty-s hűtőbordájával ellátott – amúgy teljesen hétköznapi – DDR2-1066-os moduljait, melyek 2.2V mellett CL5-5-5-15-ös időzítésre képesek.

Sokkal izgalmasabb volt a DDR3-mas rész, ahol újabb mérföldkövön vagyunk túl. A Team Group csapata ugyanis átlépte a lélektani 2 GHz-es határt és piacra dobta első 2133 MHz-es 2x1 GB-os kitjét. A 2.1-2.2V-on üzemelő RAM pár névleges órajelére kizárólag Nforce 790i Ultra SLI chipsetre épülő alaplapokban képes az EPP 2.0-ás profil miatt. 2133 MHz-en a CL10-10-10-30-as időzítés igencsak haloványnak tűnhet, ám egyelőre nincs ennél sebesebb megoldás.

A következő, szintén nagy durranást a Corsair követte el. Bemutatták a cég első 2 GHz-es 4 GB-os kitjét (2x2 GB), amely aktív hűtést is kapott, igaz ez opcionális. A CL9-9-9-28-as időzítés egy fokkal barátibb, mint a Team Group gigás moduljai esetében, ám ehhez is 2.1V-ra van szükség. Megjelenés a nyár végén várható bőven 100 ezer forint feletti áron.

„Az FSP legnagyobb okossága egy FPS-szel felvértezett 300 W-os tápegység"

HŰTÉSI MEGOLDÁSOK

A nyár ellenére Tajvanban nem sok új hűtőt lehetett látni. A Zalman gyakorlatilag semmit nem hozott magával, az Arcitc Coolingban viszont ezúttal sem csalódtunk. Először is hozzájuk kötődik a kiállítás egyik legimpozánsabb és egyben legviccesebb terméke is, amely egy 2 méter átmérőjű rendszerhűtőt jelent. A percenként 2000-es maximális fordulatszámra képes légkavarót elsősorban olyan túlhajtóknak ajánlják, akiknek nincs lehetőségük folyékony nitrogénnel és száraz jéggel operálniuk. Az F12PWM hűtő segítségével légcsatornát alakíthatnak ki, így javítva a sikeres túlhajtás esélyét. CPU hűtők között egyetlen újdonságra futotta, a Freezer Xtreme-re, amely egy nyolc réz hőcsőből álló, hatalmas lamellákkal rendelkező monstrum, középen egy cserélhető 12 centis ventilátorral. A cég állítása szerint a hűtő akár 160W-os hődisszipációval rendelkező processzorral is elboldogul, igaz ezt a kiállításon nem bizonyították be. Az új Freezer természetesen kompatibilis az AMD és az Intel legújabb foglalataival. Új kategóriának fogható fel az Arctic RC névre hallgató memóriahűtő, amely az első ilyen termék a cég kínálatában. A fekete bordák gyakorlatilag megegyeznek első ránézésre a Corsair DHX moduljain találhatókkal, a különbség annyi, hogy jelen esetben kapunk egy felcsíptethető részt, amely felülről hűti a modulokat két darab 6 centis ventilátorral. Ezek zajszintjéről nincs információnk, de tuningnál biztos jó szolgálatot tehet.

Az egyetlen meglepetést az AC mellett a Thermalright szolgáltatta, amely bemutatta a nagyközönségnek első XboX360 hűtőbordáját, amely bőven tartalmaz a mai divatnak megfelelően hőcsöveket is. A cég állítása szerint az ő megoldásuk jelentősen alacsonyabb belső hőt eredményez a gyári megoldásnál, ám minden lelkes barkácsolónak tudnia kell, hogy a konzol megbontása garanciavesztéssel jár. A TR360 néven boltokba kerülő passzív borda ára nagyjából 10 ezer forint körül alakul majd.

HÁZAK ÉS TÁPEGYSÉGEK

Házakból minden évben rengeteg van, ami talán minket és a hazai portfoliót is érinti az a Cooler Master legújabb Centurionja, amely külsőleg eléggé hajaz elődjére, ám a bal oldali panelje szivacsos hangszigetelést kapott, így vélhetően a szokásosnál kevesebb zajt enged ki a környezet felé. Megjelenés még a nyáron várható.

Tápegységeknél az Asus, az FSP és az Enermax jeleskedett. Az Asus bemutatta első 1000 W-os erőművét (G-1000HA), amely öt darab +12 V-os ággal rendelkezik, ventilátora 13,5 centis és megkapta az ATX v2.3 és 80PLUS minősítéseket is. Az 1 kW-os szörny ára és megjelenése még nem ismert. Az Enermax a népszerű Galaxy sorozat utódjával jelentkezett, amely 850 W-tól egészen 1100 W-ig számlál majd tagokat, hatásfoka pedig 85%-os is lehet. Várható megjelenés augusztus elején.

A legnagyobb okosságot viszont most is az FSP prezentálta, amely egy UPS-szel felvértezett 300 W-os tápegységet mutatott be. Áramkimaradás esetén egy pár percig még képes működtetni a rákötött alkatrészeket, továbbá rendelkezik túlfeszültség védelemmel is. Megjelenés valamikor szeptemberben, a termék ára még nem ismert.

MEREVLEMEZEK ÉS OPTIKAI EGYSÉGEK

Itt is két mérföldkőről számolhatunk be. Az egyik a Super Talent kifejezetten olcsó, 120 GB-os kapacitású SSD-je, amely 120 ezer forint körüli összegért már megvásárolható, így közel 70%-kal olcsóbb a konkurens gyártók termékeinél. A minden csicsát nélkülöző flash drive SATA2-es csatolófelületet kapott,

olvasási sebessége elérheti a 120 MB-ot is másodpercenként, írni viszont maximum 40 MB-tal tud.

A másik újdonságot meglepően nem a Sony, hanem a Hitachi szállította: a világ első 6x-os írási tempóval rendelkező Blu-Ray íróját. A SATA csatlakozású eszköz kapható lesz sima (BH20N) és Lightscribe-os (BH20L) változatban is, ára valahol 70-80 ezer forint környékén lesz, a tengerentúlon már- kapható, nálunk megjelenése bizonytalan.

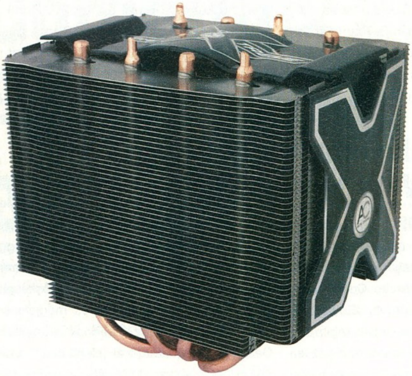
EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

A cikk vége felé kanyarodva egy pár, az előző témákhoz nem kapcsolódó érdekességet említenénk meg, az egyik az ETEN Glofiish X900-as PDA-ja, amely két SIM kártyát is fogad, de egyéb paraméterei sem elhanyagolhatók. Gyakorlatilag minden elvárásnak megfelel, ami ma egy modern PDA-val kapcsolatban felmerül: 2,8"-os VGA felbontású (480x640) érintőkijelző, EDGE, HSDPA és WiFi adatátvitel, Bluetooth 2.0+EDR, GPS. Az 1,7 cm vastag és 147 gramm tömegű egységet a Samsung 533 MHz-es processzora hajtja 256 MB ROM és 128 MB RAM társaságában. A kamerát illetően sem spóroltak a cégnél, hátulra egy 3 Mpixeles autofókuszos megoldás került, elölre pedig egy VGA felbontású kukkoló a videotelefonáláshoz. Megjelenés kora ősszel, előzetes ár még nincs, de bőven 100 ezer forint fölé várható véleményünk szerint.

A következő jópofa dolgot az MSI mutatta be egy hatalmas BMW-ben. A Funstar Próra hallgató csomag egy műszerfalba épített mini PC-t takar, amely média szerverként üzemel, az ülések háttámlájába épített gombokkal is rendelkező érintőképernyők pedig a kliens szerepét töltik be. Minden ilyen kijelző rendelkezik egy fejhallgató és egy USB kimenettel, a nézők külön-külön is megválaszthatják, mit néznek, így elkerülhetik az ízlésficamokból történő veszekedéseket. A termék kereskedelmi forgalomba kerülésének időpontja még nem ismert, de vélhetően még a nyáron megindul a népszerű kollekció árusítása egyelőre ismeretlen áron. Ugyan nem írtunk róluk, de természetesen minden nevesebb cég eeePC verő mini noteszgépe kint volt a Computexen. Egyelőre az MSI Wind-je tűnik az abszolút befutónak, de nem is ez a lényeges, hanem az, hogy pár gyártó marketinghadjáratot kezdett, de nem a gépek mellett, hanem azok ismertségének kihasználásával. A legjobb példa erre az A-Data, ahol az egyébként már forgalomban lévő 16 GB-os SDHC memóriakártyát eeePC Edition néven árulják többféle színben, valamit a termékskála részét képezi még egy 8 GB kapacitású pendrive is, amelynek fogalmunk nincs mi köze lehet egy notebookhoz, de ez legyen a mi bajunk. A két termék rendre 15 ezer forint körüli áron kerül majd a boltokba.

Utolsó két érdekességünk a Sapphire-hoz kapcsolódik és ezúttal nem alaplapról és nem is videokártyáról van szó. A Zalman után ők is bemutattak egy 22"-os szélesvásznú 3D monitort, amelynek működését az egyik fejes mutatta be a cégtől a nagyérdeműnek. Az 1680x1050-es natív felbontással rendelkező kijelző a maga 160 ezer forint körüli árával biztos nem sok hívőt szerez majd magának, hiszen a termék sikeressége sajnos szoftveres támogatáson is múlik, abból pedig jelenleg nem sok van (a kiállításon a Call Of Duty 4-gyel demóztak). A másik kijelző viszont már sokkal érdekesebb, a grafikusok és a profi fotósok meg fognak veszni érte. A cég ezt is monitornak hívja, de nyugodtan maradhatunk azt hiszem a televíziónál, hiszen egy 56"-os, azaz 142 cm-es képátmérővel rendelkező termékről van szó. Különlegessége méretén kívül a felbontása, amely a fullHD négyszerese, konkrétan 3840x2160. A meghajtásához szükséges FireGL kártyát a cég mellékeli a csomagban, amelynek ára meghaladja majd a 10 millió forintot is (viszonyításképpen jelenleg egy 178 centis fullHD LCD TV 7-8 millió között mozog). Megjelenés nyár végén.

Biztos sokan furcsállják, hogy nem tettünk említést az új generációs Radeonokról és GeForce-okról sem. Örömmel jelenthetjük, hogy – szerény számban ugyan, de – tiszteletüket tették a kiállításon, viszont kézzel fogható teszteredményeket egyik standnál sem sikerült kapnunk. A Radon HD4800-as sorozat ráadásul még NDA alatt volt, de a Gigabyte fittyet hányva erre a kisebbik tagot simán kiállította mások nem kis meglepetésére. A következő generációs GeForce-okról már mindent tudunk a teljesítményükön kívül, a kisebbik modell (GeForce GTX260) 192 shaderrel és 448 bites memóriavezérlővel büszkélkedhet, memóriából 896 MB-ot kapott. A nagyobbik testvér (GeForce GTX280) 240 shadert és 512 bites memóriavezérlőt kapott, VRAM-ja 1 GB, fogyasztása pedig a GeForce 9800GX2-őt súrolja, így a tápegység gyártók és az ELMŰ egyöntetűen dörzsölhetik a kezüket. A Radeonok 480 shadert kaptak igencsak magas órajeleken, de a GeForce-oknál sokkal kedvezőbb áron kerülnek a piacra, átfogóbb tesztet a következő PC Guruban olvashattok mind a négy új videokártyáról.



“Az AC a Freezer Xtreme illetve az Arctic RC hűtőkkel jár a tuningolok kedvében”

MobilJátékok

írta · LtB

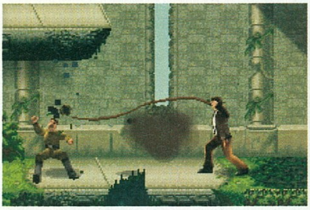
A nyári mozidömping kezdetével természetesen rendre érkeznek a kapcsolódó játékok is, ráadásul örömteli tendencia, hogy egészen türhető minőségben. A Java-s cuccok áradata mellett azért bővül a következő generációs N-Gage játékkínálata is. Most egy régi Nokia sorozat folytatása kerül terítékre, melynek képében itt az újabb bizonyíték, hogy a hardcore cuccoknak is van létjogosultsága mobilon.

INDIANA JONES and the Kingdom of the Crystal Skull

Fejlesztő: Universomo Mobile Értékelés: 8/10

A kor szellemének megfelelően Indy sem kerülhette el a megjelenést a legkisebb játékplatformra. A fejlesztő nem variált sokat, a már milliószor bevált, „kalandfilmből platformjátékot" formulát követve született meg a film eseményeit feldolgozó alkotás.

A szoros történetkövetés helyett a játék szinte csak címszavakban emlékezik meg a film eseményeiről, így az is bátran nekiugorhat a Story módnak, akinél az még kimaradt. A két férfi főszereplő bőrébe bújva kell végigküzdeni magunkat a négy epizódon, és bátran állíthatom, nem lesz egyszerű. Azok a részek, amikor Indy-t irányítjuk, a szokásos



platformjátékos elemekkel teletűzdelve zajlanak, kis futkosás, ostoron lengés, ez-az. Mindebben nincs is semmi szokatlan, ám az ellenfelek feltűnésével rögtön változik a képlet. Módszeresen a legaljasabb helyeken lesnek ránk az először bennszülöttekből, majd gránátot dobáló katonákból álló ellenlábasaink, de a vége felé már egymással karöltve teszik pokollá az életünket. Mutt tizenhat pályája ellenben inkább a futásra és ugrálásra koncentrál. Nála leginkább a fizikai akadályok jelentenek majd kihívást, de a fentebb említett barátaink is tiszteletüket teszik.

A meglehetősen szívatós nehézségi szint mellett talán a kicsit egyhangú környezetet lehet felróni negatívumként, ám ezektől eltekintve egy egész kellemes platformjáték, bár csak a higgadtabb természetű játékosoknak ajánlható nyugodt szívvel.

SPACE IMPACT Kappa Base

Fejlesztő: Method Solutions Értékelés: 9/10

A Space Impact talán az egyik első komolyabb mobilos játék volt, az egyik fő indokként szerepelt néhány évvel ezelőtt a 3310-esem megvételénél. Azóta gyakorlatilag minden generációváltással érkezett egy új verzió és most végre az N-Gage platform is megkapta a magáét.
Röviden összefoglalva vertikálisan scrollozódó űrlövöldéről van szó, amúgy a japán klasszikusok mintájára. Az avatottabb olvasó ebből rögtön sejtheti, itt szó sincs casual bohóckodásról, a kellemes kihívás garantált. Tíz pályát kell megtisztítani, a stílustól nem annyira megszokott módon egész pofás sztori kíséretében. Ahogy minden valamire való űrshooter, a Kappa Base is rendelkezik egy csak rá jellemző játékmechanizmussal. Az ellenfelek lövéseit

űrhajónk (vagy ahogy itt hívják, Skyblade-ünk) szárnyával megérintve kinetikus energiát nyerünk, mely a speciális fegyverünk elsütéséhez szükséges. Ezen energia gyűjtése kihatással van a kombóinkra, a pontszámra és a kapott pénzre is, így gyakorlatilag a túlélés mellett egyik legfőbb feladatunk erre hajtani. Az említett anyagi javakból vételezzük az új fegyvereket és hajókat, így fontossága nem igényel túl sok magyarázatot.
N-Gage-es játék lévén igen sportszerűtlen lenne java programokkal összevetni a látvány és a hangokat. Gyakorlatilag marokkonzol minőséget kapunk, ráadásul profi on-line mód is rendelkezésre áll, számos jól kitalált kompetitív játékmóddal – bár a stílus jellegéből adódóan nyilván csak pontjainkkal versenyezhetünk, nincs direkt összecsapás. Ha még sok ilyen minőségű játék érkezik N-Gage-re, bizony elég vastagra hízik a porréteg szeretett PSP-men.

SPEED RACER

Fejlesztő: Glu Mobile Értékelés: 7/10

A Wachowski fivérek egész tűrhető családi filmet raktak össze a Speed Racer című antik anime-ből, így természetesen a hozzá kapcsolódó mobiljáték is elkészült, körülbelül hasonló színvonalú szórakozást nyújtva.

A menübe lépve kissé meglepett, hogy az első pont a „More Games", amit kiválasztva lelövi a játékot és behozza a fejlesztő weboldalát. Meggondolatlan gombpüfölésem árát megfizetve elindítottam újra a programot és most már figyelmesebben az alatta található Story mód következett. Történetre nem kell számtani, csupán összefűzve jönnek egymás után a pályák – bár ez autós programnál megbocsátható, a cselekményt majd megismeri az ember a filmből. Alapesetben csak a Mach 6 elérhető,

de minden megnyert versennyel kinyithatunk egy új pályát és egy riválisunk autóját is megkapjuk. Nagy különbséget nem fedeztem fel a különböző járművek képességei között, ráadásul a statisztikák szerint sem haladja meg egyik sem igazán az alapautó teljesítményét. A Story mellet a szokásos szabad versenyben és Challenge névre hallgató, speciálisabb kihívásokban is kipróbálhatjuk a járgányokat.

Ami viszont igazán kiválóan sikeredett, az a pályák kidolgozása. A minden fizikai törvénnyel dacoló, hullámvasútszerű szintek egész jó kihívást is szolgáltatnak amellett, hogy látványosak. A számos játékmódnak hála biztos szórakozást nyújt néhány órára, a középszerű versenyzős játékok közül eredeti ötletekkel ugyan nem, de a megvalósításával mindenféleképpen kiemelkedik.

H.A.G.

irta · Joshua

A XOXO ára ellenére újszerű megoldásokat ígér

XOXO

100 dolláros laptop, 2. menet

Rovatunkban már többször beszámoltunk a rendkívül dicséretes, a fejlődő világ digitális analfabétizmusát felszámolni igyekvő One Laptop Per Child (OLPC) kezdeményezésről. Habár az ötlet nem új keletű -mondhatni évtizedek óta jelen van a szegények problémáira érzékenyebbek körében – a projekt gyökerei hivatalosan csak 2005-ig nyúlnak vissza, amikor is egy bizonyos Nicholas Negroponte nevezetű úriember, korábban a MIT egyik vezető tudósa (újabban az OLPC non-profit konzorcium igazgatója) sikeresen nyerte meg a nemes ügynek Hector Ruizt, az AMD CEO-t. A texasi chipgyártót követően más filantróp technológiai vállalatok is csatlakoztak, köztük a News. Corp, és az ilyen ügyekből kihagyhatatlan Google. Néhány hét múlva Negroponte már a davosi világgazdasági fórumon adhatta elő időközben konkrétabb formát kapott elképzeléseit egy 100 dolláros, nehéz sorsú gyerekeknek szánt laptopról – elsöprő tetszést aratva.

Hely hiányában nem követjük végig az idea, majd a konkrét eszköz evolúcióját. Inkább előretekerjük az hasztalan tiltakozó idővonalat egészen 2007-ig, amikor is februárban a hihetetlen mennyiségű probléma ellenére mégiscsak összerakott, XO névre keresztelt modell debütált, majd novemberben sorozatgyártásba is került (egy ide kapcsolódó, sokkoló adat: az OLPC projektet láthatóan legkomolyabban vevő ország, Líbia időközben 1.2 millió XO-t rendelt, vagyis minden iskoláskorú gyermek kap egyet!).

Amúgy a lehető legalacsonyabbra szorított gyártási költség ellenére az XO egy igen impresszív darab. Itt van mindjárt a processzor, ami nem más, mint a már szinte mindenki által halottnak hitt AMD Geode névre hallgató, „mindet egybe" platform (szofisztikáltabban: system on a chip) fejlesztése. Emlékezetes, hogy ezt a zseniális lapkát annak idején a zsalut végleg lehúzó Cyrixtól szerezték meg a texasiak, hogy aztán évekig ne lehessen hallani róla... és hogy aztán minden részében megújulva milliós darabszámban, ily módon térjen vissza. A grafikus-, I/O- és memórivezérlőt egyetlen chipre intgeráló Geode megelégszik 0.8 Watt energiával – na, ezek után merje valaki fényezni a nagy hírveréssel beharangozott Intel Atomot, vagy VIA Nanót, amik ennek a többszörösét kérik áramköreik folyamatos érzéki stimulálásához. A 7.5 colos, anti-reflexív kijelző sem kér különösebben sokat (0.1-1 Watt), így (és persze a mozgó alkatrészek, pl. a merevlemezek teljes eliminálásával) sikerült a XO üzemidejét 20 óra felé (!) kitolni, ami bizony igencsak jól jön az energiainfrastruktúrával hadilábon álló végeken (mint ahogy a szuper strapabíró váz sem különösebb hátrány).

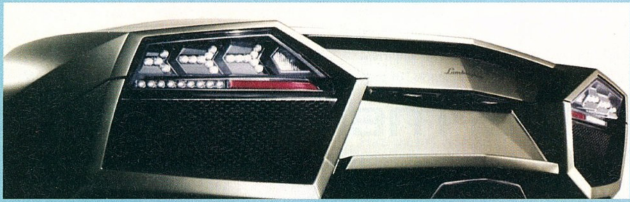
Mindez már így is igen szép volna, de az OLPC nem állt meg itt, és az első verzió sikerét meglovagolva máris bejelentették az utódot, a XO 2.0-át, más néven XOXO-t. Mielőtt továbbugranátok, mondván, nem érdekelnek egy újabb olcsó laptop tulajdonságai, hadd vágjak közbe: a XOXO nem laptop, hanem e-könyv, tábla-pc, és laptop egyszerre.

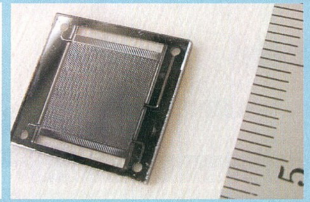
Ezt úgy éri el, hogy (szükség esetén kétfelé hajtható) kijelzőjét nem „töri meg" semmilyen gomb, hangszóró, beviteli eszköz, konnektor – még a billentyűzet is virtuális. Eme egyedülálló tulajdonságra építve az eszköz négy üzemmódban is használható:

Tábla mód: A kijelző két felét egybenyitva egybefüggő, érintőképernyős felületet kapunk.
Laptop mód: A kijelző két felét egymáshoz képest megfelelő szögbe állítva az alsó rész lesz a billentyűzet és a tapipad, míg a felső rész képernyőként funkcionál – persze hagyományos helyett „vetített" gombokkal.
Könyv mód: Ha a XOXO-t könyvként használjuk, a szöveg két oldalon jelenítődik meg, virtuális lapozási funkcióval

Kétszemélyes mód: Ez hasonlatos a tábla módhoz, azzal a különbséggel, hogy a képernyő két fele megoszlik a két felhasználó között. Képzeljétek csak el, mennyire hatékony módja ez pl. egy kétszemélyes társasjátéknak.

Summa summarum: az XOXO tervezett olcsósága ellenére egy rendkívül előremutató design, amit leginkább az ilyesfajta technológiák élharcosaitól, konkrétan az Appletől, vagy a Microsofttól várna az ember... így aztán külön öröm, ha egy nem a profitot istenítő, hanem a szegények felemelkedéséért küzdő szervezettől érkezik.





A több rétegű chipeket úgy tervezik hűteni, hogy a rétegek között mikroszkópikus méretű csatornákban áramoltatják a hűtőfolyadékot

A kályhacső méretű kipufogó diszkréten sejteti, hogy itt lesz miből visszanyerni némi energiát

TEG

Hatékonyabb belsőégésű motorok

Napjaink belsőégésű motorjai –legyenek bár sokadik generációs művészi remekek – a legnagyobb jóindulattal sem nevezhetők hatékonynak, mindössze 30 százalékot csak kevéssel meghaladó hatásfokkal működnek. Nem akarván tovább súlyosbítani depresszióra amúgy is hajlamos nemzetünk gondjait holmi elvesztegetett terawattok emlegetésével, inkább egy lehetséges megoldásról adok hírt: a rovatunkban rendszeresen szereplő (legutóbb épp a napelemes mobiltelefon kapcsán szóba kerülő) német Fraunhofer Intézet tudósai most speciel egy olyan thermoelektromos generátor – röviden TEG – terveivel álltak elő, amely nemcsak a hatékonyságot növeli meg, hanem egyúttal a szennyezőanyag kibocsátást is csökkenti.

Mindezt úgy éri el, hogy a „normál" esetben az automobil kipufogócsövén keresztül távozó – többnyire nem kevéssé mérgező – gázokból fejleszt energiát. Teszi ezt úgy, hogy mindehhez a különböző komponensek közötti hőmérsékletkülönbséget hasznosítja – a kipufogócső gyakorta 700 fokos (!) belseje és a motor leghidegebb része (a hűtőfolyadékot keringető csőrendszer) között ugyanis több száz fok a differencia. A TEG a távozó gázok által létrehozott gradiensre épül, amelyet a megfelelő félvezetővel társítva egy „virtuális öntöltő akkumulátor" hozható létre.

Az első sikerek nyomán a derék teutonok most az eljárás egyszerűsítésén dolgoznak, hogy az ne csak nagyméretű motorokban, hanem kisméretű elektromos eszközökben is felhasználható legyen az energia pótlására.

A kutatók előzetes számításai szerint önmagában ez a találmány mintegy 5-7 százalékkal lenne képes csökkenteni Németország teljes gázkibocsátását. Tudván, hogy kb. 50 millió német autó száguld az utakon, egyenként legalább évi 200 órát, mindez kb. 10 terawatt energia-megtakarítást eredményezne – és ez még csak egyetlen ország...

MINIATŰR csatornák

Úton a vízhűtéses 3D-s chipek felé

A híres-nevezetes Moore-törvényt, miszerint a chipek teljesítménye 18 hónaponként megduplázódik, miközben komplexitásuk (tranzisztorszám) hasonlóképp növekszik, csaknem mindenki ismeri. Azt azonban már jóval kevesebben tudják, hogy a bonyolultság növekedésének súlyos ára van: a chipek által termelt hő exponenciális gyarapodása.

Ez a probléma különösen durva lehet, ha a hagyományostól eltérő lapkadesignt használunk – az ún. vertikálisan sűrített, más néven „egymásra pakolt" (stacked) vagy 3D-s chipek elterjedése előtti legnagyobb akadályt mindmáig az jelenti, hogy hatékony hűtésükre mind a mai napig nem sikerült kielégítő problémát találni. Márpedig egy ilyen lapkastruktúra valóban forró, tekintettel arra, hogy adatútvonalain akár százszorta nagyobb forgalom is elképzelhető, mint egy „sík" chip esetében, köszönhetően a speciális elrendezéssel ezredére rövidíthető távolságoknak. Hogy mi is pontosan az a „valóban forró". Nos, a kutatók mérései szerint ilyen esetekben akár 1kW/fél köbcentiméteres hőtermelés is elképzelhető, ez pedig „mindössze" tízszer nagyobb, mint azt a legforróbb ember alkotta eszközöknél megszokhattuk – beleértve az atom –, vagy a még csak kísérleti fázisban lévő plazmaerőművek reaktorblokkjait is!

Úgy hiszem, az a fentiekből is nyilvánvaló, hogy a tradicionális hűtési metódusok ezeknél a chipeknél mit sem érnek, vagyis gyökeresen más megközelítésre van szükség. Jelenleg úgy tűnik, a megoldást a rétegek közti (interlayer) hűtés jelenti majd, amely téren az erőit egyesítő IBM és Fraunhofer (már megint a németek!) nemrégiben jelentős áttörést ért el.

A Nagy Kék tudósainak sikerült olyan hűtési rendszert építeni, amely alig 50 mikron vastagságú struktúrákban tárolja a vizet a 3D-s lapkák egyes rétegei között. A „csőrendszer" mintegy 10 000 (természetesen hermetikusan lezárt) „leágazással" rendelkezik négyzetcentiméterenként, a térbeli alakzat minden egyes szegmensét „behálózva". A kutatók ily módon akár 180W/cm2 hűtési teljesítményt is képesek voltak elérni, amely már elegendőnek tűnik kettő, vagy több lapkaréteg egymásra integrálásához. A szigetelést szilikon-oxid segítségével oldották meg, míg a hűtőrendszer fő alapanyagául szolgáló ultravékony filmréteg gyártásához külön új technológiát fejlesztettek ki.

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

KONFIG #1

Hello,

Végre összejött a pénzem, hogy vegyek egy gépet. Ehhez szeretnék tanácsot kérni, hogy mennyire is jó ez a konfig, amit összeállítottam (gondolok itt arra, hogy mennyire használják ki az alkatrészek egymás tudását). Nem akarok most több pénzt beleölni, ha nem muszáj.

A konfig:
CoolerMaster RC-331-KKN1-GP Elite 331 fekete táp nélküli ház
Chieftec 450W ATX2 tápegység
Samsung 320GB SATA2 merevlemez
Gigabyte GA-P35-DS3L DDR2 s775 alaplap
Intel Core 2 Duo E8200 s775 processzor
Geil Ultra 2GB 800MHz (2 x 1GB kit) DDR2 memória
Gigabyte 8600GT SILENT 256MB DDR3 PCI-E VGA kártya
Még pár kérdés:
Tervben van, hogy később bővítsem (új videokártya, több RAM, nagyobb proci), ez jó kiindulási alap?
Nem tudom, mi a tápnál az ATX2-es jelölés. Az mit takar, jó az nekem?
Most elbírja a processzor extra hűtés nélkül?
Asszem ennyi.
A választ előre is köszönöm:
Bicsi

Kedves Bicsi!
Az ATX2 jelölés a szabványnak való megfelelést jelenti, az ATX 2.x minden kritériumát teljesíti a tápegység, ami szükséges ahhoz, hogy ezt a tanúsítványt megkaphassa. A processzor menni fog a nem túl erős gyári hűtővel is, még ezeken a nagyon meleg napokon is, de tuningon ne nagyon járjon a fejed, csak ha beruházol valami komolyabb hűtési megoldásba. A gép egyébként teljesen korrekt, a 8600GT helyett lehet célszerűbb lenne egy Radeon HD 3650-et venni, az újabb játékokban – ha nem is sokkal, de – erősebb. Nagyobb procin szerintem felesleges gondolkodni, ha valaha olyan videokártyád lesz, amihez kevés a 2,66 GHz-es alapórajel, akkor inkább tuningolj rajta 3-400 MHz-et, minthogy kidobj egy csomó plusz pénzt feleslegesen.

KONFIG #2

Hello!
Szeretnék vásárolni egy új számítógépet, amire kb. 230 ezer Ft-om lenne.
Összeállítottam egy konfigot ami a következő:
proci: Core 2 Quad Q6600
alaplap: Asus Commando
proci hűtő: Cooler Master Hyper 212
memória: OCZ Platinum 800 Dual 2GB
grafikus kártya: Sapphire HD3870 X2 1GB
winchester: Samsung Spinpiont T166 500GB
ház: Chieftec Uni BH-02
táp: Corsair VX 450 450W

Tehát ezzel a konfiggal kapcsolatban vannak kérdéseim, amik a következők:
Szerintetek, ez így ahogy van megfelelő, illetve jó? A táp el fogja bírni ezt a konfigot? (Ha nem, akkor ajánljatok valami jobb tápot.) Ezzel a géppel már az új játékok, mint pl. Assassin's Creed max részletességgel rendesen fognak futni? Nagyon megköszönném, ha betennétek a levelem az újságba, és ott írnátok nekem választ a kérdéseimre. A választ előre is köszönöm!!!
Tisztelettel:
Szombath Szabolcs

Kedves Szabolcs!
A tápegység valószínűleg éppen elég lesz, de én nem centizném ki ennyire a dolgot és inkább egy Corsair HX520 felé venném az irányt. Ha főleg játékra kell a gép, akkor a Q6600 helyett E8400-at vennék, mert a plusz két maggal semmire nem fogsz menni a legtöbb játékprogram alatt. Az általad írt alaplap bár nagyon jó kis deszka, igencsak elavultnak számít a maga P965-ös chipsetével, én inkább egy egyszerűbb P35 vagy P45 lapkakészlettel szerelt alaplapot vennék (Gigabyte P35-DS3, EP45-DS3R stb.), a hangkártya is sokkal jobban szól rajtuk, mint az Asuson. Ha Vista alatt akarsz nyomulni, akkor én inkább 4 GB memóriát vennék, nem kell drága fajta, akár Kingmax is megteszi. Videokártyából biztos, hogy nem vennék 3870X2-őt, hiszen mire ezen sorokat olvasod már elérhetők a Radeon HD4850-ek és 4870-ek, bármelyik jó választás az általad kiszemelt kétmagos VGA helyett (sőt ha P45-ös alaplapot veszel, akkor két ilyen HD4850-et össze is köthetsz CrossFire-ben és máris lepipáltad jócskán a 3870X2-őt). Samsung merevlemezből kizárólag az F1 szériát venném, 320/500/640/750/1000 GB-os modellekben kapni őket.

KONFIG #3 + LCD

Sziasztok!
Most, hogy bedobta a törölközőt a GeForce 6600-as videokártyám, elhatároztam, itt az ideje a gépújításnak.
A gép, amit összeállítanék, a következő:

Alaplap: GigaByte GA-P35-DS3L (S775,iP35/ICH9,Dual DDR2 1066)
Processzor: Intel Core 2 Duo E4700 BOX 2.6 GHz (FSB 800)
Memória: Geil 2048MB 800MHz Ultra Dual /2x1024MB Kit/ 800MHz, CL 4-4-4-12
Merevlemez: Samsung 500GB 7200RPM 16MB SATA Spinpoint F1
DVD-író: Samsung SH-S203D
Videokártya: GigaByte GeForce 9600 GT 512MB Turbo Force GDDR3, PCI-E, 720/2000 MHz, Passzív hűtés
Ház: Cooler Master CM 690
Táp: Chieftec 400W Smart Series (GPS-400AA-101A) ATX, aktív PFC
Elég lesz a 400-as táp? Ez kb. 140 ezresbe kerül. Van esetleg valami, amit lecserélnél? A procit nem áll szándékomban húzni, a mai játékoknál úgyis a videokártya a szűk keresztmetszet.
A végére egy számomra fontos kérdés: melyik LCD kijelzőt vegyem meg? Az LG L1982U-BF 19" 2ms DFC (4:3-as képarány) vagy a Samsung 223BW (16:10-es képarány) a jobb

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

választás játékra? Illetve ki tudja-e hajtani a fenti konfig a Samsung 1680x1050-as felbontását? Hogyan, milyen grafikai beállításokon futnának ezen a gépen és kijelzőn a mostani játékok? Vagy maradjak az 1280x1024-es LG-nél (azon játékok miatt, amelyek nem támogatják a szélesvásznú képarányt)?
A gépet főként idei és régebbi játékokra használnám (NFS-ek, Crysis, FEAR, COD4) és Windows Vista futna rajta (elég a 2 GB RAM neki játékok alatt?)
A választ előre is nagyon köszönöm!
Memphis

Kedves Memphis!
Én az E4700-as processzor helyett inkább egy E7200-asat vennék, árban körül-belül ugyanannyiba kerül, viszont az utóbbiban másfélszer annyi cache memória van és már az új 45 nm-es magra (Wolfdale) épül. A többi alkatrész nagyjából korrekt, én inkább 4 GB memóriát vennék a 2 helyett. A monitor témára annyit reagálnék, hogy az NFS-eken (kivéve Pro Street) kívül a mai játékok már mind támogatják a szélesvásznú felbontásokat, mert ez a fajta kijelző terjed a leggyorsabban. Én is inkább 16:10-es LCD panellel szerelt monitort vennék a helyedben, az 1680x1050-es felbontást közepes-magas részletességgel ki tudja szolgálni akár mostani játékok alatt is a 9600GT (Crysisnál ajánlott a Medium). Abban az esetben, ha egy játék nem támogatja a wide felbontást, akkor vagy széthúzhatod teljes képernyőre a képet és akkor torz lesz, vagy megtarthatod a képarányt és akkor jobb és bal oldalon is lesz egy-egy függőleges fekete csíkod.

KONFIG #4

Kedves PC GURU!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy új gépet szeretnék vásárolni, csak egy pár dologban még bizonytalan vagyok, nem tudok dönteni egy pár alkatrész között.

1. Alaplap kérdés: sokat nézegettem az ASUS alaplapokat kb. kettő maradt versenyben, nem tudom eldönteni, hogy az ASUS COMMANDO, vagy az ASUS P5N32-E SLI (esetleg ASUS P5N32-E SLI PLUS). Szerintetek a három alaplap közül melyik lenne jó vétel?
2. Processzor kérdés: Egy négymagos Intel Core 2 Q9300, vagy pedig egy kétmagos Intel Core 2 E8400, vagy egy Intel Core 2 E8500 közül kellene választanom. Nem tudom, hogy a négymagos kell-e már, vagy elég lesz-e egy kétmagos. Úgy négy-öt évre tervezek.
3. Videokártya kérdés: Két alkatrész közül kellene döntenem Egy ASUS EN8800GT G HTDP 512MB PCIE, vagy egy ASUS EN9600GT TOP HTDI 512MB PCIE, vagy esetleg egy másik gyártó termékét (pl. GAINWARD) ugyan így 8800 GT vagy 9600GT.
4. Memória egy OCZ 4096Mb DDR2 800Mhz Reaper KIT-et néztem, ez jó lesz-e?
5. Tápegység fronton COOLERMASTER iGREEN RS-600-ASAA 600W-ra gondoltam.
6. Ház: valami ASPIRE márkájú, nem tudom, erről milyenek a vélemények.
7. Operációsrendszer kérdés: hány bites op. rendszert kell telepítenem 32 vagy 64, és Vista vagy XP?
Nagyjából ez lenne olyan kétszázezer. Még azt szeretném megkérdezni, hogy a mostani gépemből át szeretném menteni a két merevlemezem egy 160 GB-os Hitachi Deskstar 7K250 Ultra-ATA/100, és egy 250 GB-os Samsung SpinPoint P120 Ultra-ATA/133 kérdés az lenne, hogy ezek rámennek-e a fent említett alaplapokra, vagy esetleg SATA-ATA átalakítót kell e vennem. Van még egy LG (HL-DT-ST DVDRAM GSA-4163B) DVD íróm ATAPI csatlakozós a kérdés ugyan az, mint a merevlemezeknél.
A gépem megmaradt alkatrészeit mennyiért tudnám eladni?
Alaplap: ABIT BD7II, Poci: 2Ghz Intel Pentium 4, memória 1GB 400mhz DDR2, Hangkártya: Creative SB PCI128, Videokártya: ABIT SULIRO FX5200 128MB AGP (GeForce FX5200), Meghajtó: LG (HL-DT-ST DVD-ROM GDR8161B) DVD olvasó, Codegen ház + 350W tápegység.
Mielőbbi válaszotok előre is köszönöm.
Joci

Kedves Joci!
Először is felejtsük el ezt a 4-5 évre való tervezést, mert addig az egész számtech piac gyökeresen átalakul, a mostani high-end alkatrészeket pár ezer forintért fogják az ember után dobni. A kérdésekre pontokba szedve válaszolnék én is.
1. Nem vennék Commandót, mert 2 éves chipset csücsül rajta (Intel P965), a maradék két lap közül a P5N32-E SLI a kevésbé rossz, ha nem muszáj az SLI támogatás, akkor egy sima Intel P35-ös vagy P45-ös lapot vennék (Gigabyte és Asus termékeiből).
2. Játék szempontjából egyértelműen az E8400 éri meg a legjobban. A négy mag biztos egy pár év múlva jó lesz valamire, de addigra ezek a procik csak sereghajtók lesznek.
3. Én Gainward 9600GT Golden Sample-t vennék, hideg és nagyon csendes kártya gyárilag tuningolva.
4. Ha nincs köztudott kompatibilitási gondja a kiszemelt alaplappal, akkor nem lesz vele gond.
5. Korrekt tápegység, vannak talán nála jobbak ebben az árkategóriában, de nem jársz vele rosszul.
6. Személyes tapasztalatom nincs az Aspire házakkal, gyakorlatilag csak képen láttam eddig a termékpalettájukat. Egyszer biztos össze lehet őket rakni.
7. Ezt Neked kell tudnod, én mindenképpen maradnék a 32 bitesnél, azt, hogy XP-t vagy Vistát telepíts, Neked kell eldöntened. Windows XP alatt elesel a DirectX 10-től, ezt ne felejtsd el.
Az IDE-s cuccaid közül maximum kettőt tudsz ezekre az alaplapokra dugni, mivel egyetlen IDE csatlakozó van rajtuk. Egy SATA-s DVD-írót már 5 ezer forintért kapsz, azt olcsóbb kicserélni, mint egy merevlemezt.
A felsorolt használt alkatrészeket szerintem inkább ajándékozd el, mert a bontókban csak fillérekért vennék be, magánszemélynek eladni pedig vetekszik a lehetetlennel. Értéke nagyjából 20 ezer forint lehet.

Általános TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

VIDEOKÁRTYA CSERE

Hello!
A nyár folyamán tervezem már eléggé elöregedett GeForce 7300GT videokártyám cseréjét egy GeForce 9600GT-re, de pár dologban nem vagyok biztos:

1. A gépemben egy Intel Core2 Duo E6300 processzor található, ami 1,86 GHz-ről 2 GHz-re lett húzva. Elképzelhető hogy nem lesz elég ez a processzor a 9600GT kiszolgálására?

2. A tápom egy 350W-os Chieftec, de ez gondolom kevés lesz. Nem tudom, hogy mekkora táp kellene ennek a kártyának, elég a 400 W-os vagy 450 W-os kell?
Válaszod előre is köszönöm:
xsc2

Kedves xsc2!
A processzorod valóban nem fogja kihajtani teljes mértékben a 9600GT-t, egy 2,6-2,8 GHz-es órajellel már nem lenne probléma, ha megvan a megfelelő alaplapod hozzá, akkor a processzor nem lehet akadálya egy kis tuningnak. Amennyiben nincs sok merevlemezed és/vagy optikai meghajtód, akkor a 350 W-os Chieftec tápegység is elég a videokártya csere után.

Szoftvermentőöv

irta · Gandalf

OPERÁCIÓS RENDSZER

Tisztelt Gandalf!

Egy új, nagyteljesítményű, játékra kihegyezett számítógéphez szeretném a megfelelő operációs rendszert kiválasztani. Mivel nem csak a legújabb programok érdekelnek, hanem többéves „lemaradásom" is szeretném bepótolni, ezért a Vista kompatibilitásbeli problémájának tudatában – amin az SP1 sem segít – mindkét Windowsra szükség lesz. A kérdés csak az, hogy melyik típusát szerezzem be?

A gépben 4 GB memória lesz, a VGA várhatóan 512 MB. 64 bites rendszerhez elvileg a Windowsból is érdemes lenne 64 bitest választani (új gép esetén régi periféria nélkül elvileg driverprobléma nem lesz), de mi a helyzet a játékszoftver-kompatibilitással? Gondot okoz-e, ha az OS 64 bites akár Vista, akár XP esetén? Ha 32 bites Windowst veszek, gondot fog-e okozni, hogy 4 GB memóriája van a gépnek, vagy megúszom annyival, hogy fél-egy giga „kárba megy", de a gép abszolút stabil marad? Esetleg keverjem, 32 bites XP, 64 bites Vista? A maximális játékkompatibilitás szempontjából melyik az ideális? Várom a választ, előre is köszönettel, Tébi Gábor

Kedves Gábor!

A Vista elvileg kompatibilis az XP-re írt programokkal. Ezt azonban már korábban is hallottuk, és az XP megjelenése után nem kevés idő kellett, mire részint az XP-t, részint a játékokat kiegészítették a szükséges javításokkal. A Microsoft folyamatosan bővíti a kompatibilitási listáját, így ha megvan, hogy milyen játékokkal akarsz játszani, akár olyan szerencséd is lehet, hogy kedvenceidhez már elkészültek a Vista alatti használathoz szánt frissítések. Ha nem, akkor valóban csak az van, hogy várhatsz, amíg elkészülnek a várt fixek, vagy egy XP-t is telepítesz.

A 64 bites proci szerencsére ma már nem csupán megfizethető, de bizonyos fokig ki is használható, akár játékra, akár munkára. Ennek azonban ára van. Mégpedig az, hogy – mint te is jól látod – választanod kell a 64 vagy 32 bites operációs rendszerek között. Mindkettőnek vannak előnyei és bizony gyengéi is szép számmal. Kezdjük a 64 bitesekkel. Nem minden hardverelemhez készültek (használható) 64 bites driverek. Ez mind az XP-re, mind a Vistára igaz. Emiatt előfordulhat, hogy a rendszer működése messze lesz nem csak a tökéletestől, de a minimálisan elvárttól is. Szerencsés esetben eszközeiddel nem lesz driver problémád, de mint fentebb is írtam, a szoftverekkel – köztük a játékokkal – ilyenkor is előfordulhatnak gondok.

Van azonban egy bökkenő az általad javasolt konfigban. Mégpedig a memória. Itt a bőség zavaráról van szó. A 32 bites Windowsoknak (XP-nek és Vistának egyaránt) gondjai lehetnek, ha túl sok a RAM. A jelenleg kapható gépek többségén a 32 bites XP csak 2 GB-ig képes korrekt módon kezelni a memóriát, és a 32 bites Vista is csak 3.3 GB-ot lát, de ebből mindkét esetben le kell még vonni a videokártya memóriáját. Az ok: a 32 bites memóriakezelés korlátai.

A 32 bites Windows XP és Vista oprendszerek címtára ugyanis korlátozott. Lásd autentikus forrásokból, magyarul:

http://support.microsoft.com/kb/929605/hu

http://support.microsoft.com/kb/291988

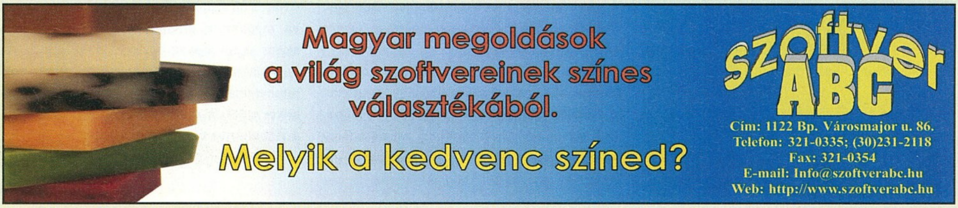
E cikkekben nem csupán a hiba szakszerű leírása szerepel, de az is, milyen részletekre kell ügyelned az új gép vásárlásakor. Szerencsés esetben a Vista már kezelni fogja a teljes 4 GB fizikai memóriát.

A 32 bites XP azonban valószínűleg nem fog látni 2 GB-nál többet, sőt az is előfordulhat, hogy 4 GB-tal az XP el sem indul, amíg nem csinálsz néhány trükköt a fenti cikkekben javasoltak közül. A leírások azonban azt is megemlítik, hogy egyes programok különösen érzékenyek is lehetnek az így láthatóvá tett 2 GB feletti rendszermemóriára.

Egy áthidaló megoldás, mivel semmiképp sem javasolnám a memóriamodulok ki-be rakosgatását, a virtualizációs technikák használata. Egy gépen nem csupán dualboottal használhatsz két vagy több oprendszert (esetedben XP-t és Vistát), hanem úgy is, hogy az ingyenes Microsoft Virtual PC 2007-tel vagy a VMWare valamelyik változatának (a fizetős VMWare Workstation vagy az ingyenes VMWare Player) segítségével emulálsz egy megfelelő virtuális XP-t. Ez természetesen némi teljesítménycsökkenést eredményez, és talán némi funkcióvesztést, illetve csökkenést is, ám e módszerrel szinte villanásszerűen váltogathatsz a rendszereid között.

Visszatérve tehát kérdésedre: A maximális játékkompatibilitás szempontjából melyik az ideális? A régebbi játékok esetén előnyös, ha van 32 bites XP-d dualboot segítségével, vagy virtuális gépként. Ez különösen igaz, ha esetleg régebbi, 16 bites játékokat is szeretnél futtatni az új gépeden. Ezt ugyanis a Vista már nem támogatja. Ehhez mindenképp egy régebbi Windowst (vagy DOS-t) kell használnod.

Zárásul térjünk kicsit vissza a Vistához. A http://www.microsoft.com/hun/windows/products/windowsvista/default.mspx oldalon a Windows Vista Ultimate változatot ajánlják. Nem egy olcsó mulatság, de ez tudja a legtöbbet. XP-ből pedig természetesen a Prof. Ja, és ne feledkezz el az SP csomagokról sem...



A „Némó Nyomában” és a „L’Ecsó” alkotóitól

Disney • PIXAR

WALL•E

Július 24-től a mozikban!

Megállíthatatlan kis hős

www.walle.hu

BA
Besorolás alatt

TV2 meg én

© Disney/Pixar

GP Batteries

metro
Környezettudatosan Magyarországon

PESTI EST

NYERJ NARNIÁS USB TŐRT!

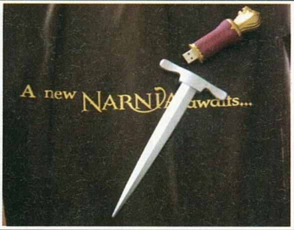
A **Chronicles of Narnia: Prince Caspian** című játékot forgalmazó **AN-TEC KFT.** jóvoltából a szerencsések között most kisorsolunk egy USB drive-ot rejtő tőrt.

Ahhoz, hogy te legyél a szerencsés, nem kell mást tenned, mint válaszolni a következő hihetetlenül egyszerű kérdésre és elküldeni a választ nekünk a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** e-mail címre.

A leveletekbe mindenképpen írjátok bele a becsületes neveteket és azt a postacímet ahová a nyereményt postázhatjuk majd. A beküldési határidő: **2008. július 20.**

A kérdésünk:
– Hány kötetet számlál a Narnia regénysorozat?

Sok szerencsét mindenkinek!



SEARCH PROGRAM

Kedves Zak/Miguel vagy csak az épp ügyeletes levélolvasó... Először is: tudom, hogy nem ide kéne írjak **(én nem értem, akkor miért...?)**, de mivel ti kedvesek vagytok (legalábbis nagyon remélem) **(A remény az élet megrontója, nem hallottad még?)** ezért remélem, hogy továbbítjátok a levelem oda ahova való **(> /dev/null, nyehehe)**. Egy játékot keresek... A nevét nemtudom, nagyjából 1998 környékén játszhattam vele, lényege ősemberekkel kellett dinoszauruszokat vadászni és ebből szedtél magadnak húst, vagy valami ilyesmi (kb erre emlékszem). Szal a játék neve kéne... és hát ti ebben otthon vagytok, marhára! Kérlek kérlek KÉRLEEEEK help me! Előre is köszi meg puszi meg minden **(már a puszinál is rezgett a léc, de a minden az sok, de komolyan)**, aztán ha megvan a név a jutalomban megegyezünk. Amúgy tökéletesen megfelel ha itt válaszoltok, nagyon megköszönnén. Minden jót, meg ilyesmi...

Bye
RaT

Na, felütjük a Ősemberes Játékok nagylexikonát, lássuk... Civilization...]{redenc... ez az, itt van! A Prehistorik első és második epizódja, ami ugyan korántsem 1998-as, de az én legjobb tippem. Esetleg még lehetne a Turok, de ott nem ősember(ek) volt(ak), hanem indián(ok), szóval határeset.

TÉMA VAN!

Evezzünk kicsit hasznosabb vizekre, Johnny T írt nekünk, értekezésének címe: A játékok besorolása.

Helló Miguel!

Érdekes a témafelvetés, mert nem igazán foglalkozik Magyarországon senki azzal, hogy éppen milyen karikát biggyesztenek a tévé, a cigi, az alkohol, vagy épp a játékok oldalára. Itthon senkit sem zavar a „szókimondó szövegek" felirat, sőt, játszi könnyedséggel kölcsönözhetsz felnőtteknek szóló filmeket. Ilyen szempontból a világon semmi értelme a besorolásnak, hiszen a szülőket nem érdekli (persze ha valami a nevelésben félrecsúszik, akkor rögtön előkerül a téma), az eladókat nem érdekli, a vásárló gyerekeket meg aztán végképp nem érdekli. Ezzel szemben szerintem igenis lenne értelme a szabályozásnak, már csak az ipar érdekében is: ha tényleg csak a megadott korúak juthatnának hozzá a legtöbbet támadott, eredetileg felnőtteknek szánt címekhez, akkor ez sokkal kisebb támadási felületet nyújthatna azoknak a megélhetési játékellenségeknek, akik abból élnek, hogy a GTA-hoz hasonló programok befeketítéséből élnek. Persze amíg alkoholt is csak az nem vesz, aki nem akar, azt hiszem, hogy van fontosabb dolog is, amire a rend szigorú őreinek összpontosítania kéne.

Johnny T

Kedves Té János, a szívemből beszéltél. Furcsa, hogy pont a játékok kerültek a kereszttűzbe, hiszen még ha egy pillanatra teret engedünk annak az eszement elképzelésnek, hogy a játékok egyértelműen felelőssé tehetőek egy-egy barom vérengző vadállattá válásáért, még akkor is arról beszélünk, hogy a játékok minden évben megölnek mondjuk húsz embert, a cigi meg az alkohol pedig ezzel szemben valóban elenyésző milliókkal végez. Jó tudni, hogy manapság jól határozzuk meg az ellenségeinket, és jó rémképek ellen küzdünk. Persze ez az egész nem meglepő, hiszen a játékosok világának nincs akkora lobbija, vagyis a kormányokra és egyéb hivatalokra ható ereje, mint a csilliárdokból gazdálkodó alkohol- és dohányiparnak. A média meg nyilván inkább azokra száll rá, akik könnyebb prédának tűnnek. Na, de elég is ebből a rossz hangulatból, meleg van, meg nyár is, az a minimum, hogy ehhez passzoló leveleket olvassunk.

Hi Migu! **(Any... őőő, helló.)**

Szóval csak azért írok, hogy tudassam mindenkivel: a nagy melegre való tekintettel a nyári szünet alatt nem fogok játszani, sőt, még gép közelébe is csak azért megyek, hogy megnézzem, hol milyen koncert lesz. Játék helyett inni fogok, persze csak és kizárólag vizet, és könyveket veszek, a játékipart meg magasról ---CENZÚRA---. Mindenkinek jó hajtépést és izgulást, én biz' szeptemberig kiszálltam.
Korny

Persze én hivatalból nem mondhatok ilyet, hiszen az EA nem hiába nyomja nekünk a pénzt (hopp, elszóltam magam), de aki teheti, kövesse Korny barátunk példáját. Nyár van, pillanatnyilag például harminckettő fok az öreg Celsius szerint, aki ahhoz képest, hogy svéd volt, egész helyre kis rendszert dolgozott ki. Az évnek ezen szakasza remek lehetőség arra, hogy ezernyi emberrel együtt bámuljuk a kivetítőkön a különböző sporteseményeket, mehetünk a szabadba, mindenféle fesztiválokra, szóval aki a szobában kuksol, annak az idén se lesz csaja.

Apropó lányok, jött itt egy érdekesebb levélke.

Kedves Miguel! **(Figyelitek? Kedves vagyok...)**

Pár számmal ezelőtt volt egy srác itt a levrovban, akit idegesített az, ahogy a lányok manapság beszélnek, és saját bevallása szerint rájuk is szól sokszor. Nos, akkor a lányok nevében üzenném, hogy nekünk meg az udvariatlan, zsíros fejű fiúkból van elegünk, akik folyamatosan káromkodnak, és azt hiszik, az a jó, ha úgy viselkednek, mint valami pornófilmhős, hogy nem figyelnek ránk, meg csak lenéznek minket. Elegünk van azokból, akik lenéznek minket csak azért, mert nem játszunk, vagymert nem értünk annyira a számítógépekhez, mint azt a fiúk gondolják magukról, és úgy általában: a flaneling és az Iron Maidenes póló manapság már egyáltalán nem menő. Cijja pucci!
Mary Jane

Egyrészt a címedet elküldtem Bate-nek, neki valami oknál fogva fétise ez a pókemberdolog, másrészt pedig fiúk, ezt most jól megkaptuk. Mármint azért kínos, hogy a csajokkal annyi gond van, hogy néha „cukin" beszélnek, mi viszont még mindig gáz ruhákban járunk és egész nap kockulunk a gép előtt. Persze ez engem nem érdekel, nekem volt akkora mákom, hogy kifogtam egy csajt, akit immár törvényesen nem eresztek, viszont nem lehet mindenkinek ilyen oltári mákja. Lara Croft helyett tessék szépen olyan csajokra összpontosítani, akiknek a neve nem .jpg-vel végződik.

Hát, legyen ez az erkölcsi tanulság erre a hónapra, kénytelen vagyok elbúcsúzni, pedig annyi de annyi érdekesebbnél érdekesebb levelet, kaptunk, és képzeljétek, volt olyan is, ami azt firtatta, mi a kedvenc kajám, mi a kedvenc játékom, és akadt, aki szerint ideje lennem behozni a sör-gumicukor vonalat. Hát, márpedig csak azért sem.

Írjatok, olvassatok, meg úgy általában jó nyarat kívánok minden kedves és kevésbé kedves olvasónak.

Miguel

S. Marcell: Csak vicceltem!!! :)

Levrov

írta · *Miguel*

ÉLJEN MINDEN OLVASÓ!

Nos, a helyzet az, hogy igyekeztem én kitalálni most is valami központi témát, de olyan marha meleg van, hogy gondolkodás nélkül is megizzadok, szóval ahelyett, hogy valami erősen hónaljaszagú keretsztorival fárasztalak titeket, inkább csak simán extraszemét leszek. Hogy miért? Mert egy reprezentatív mintán elvégzett közvéleménykutatás alapján a vásárlóink 73,405 százaléka a múlt héttől fogva majd' három hónapig nyári szüneten lesz, és a dolgozó gyermeteg felnőttek nevében ezt nem csak kikérem magamnak, de fel is háborít, és tiltakozásom jeléül az ehavi levrovot fejjel lefelé kell olvassátok, továbbá követelem a három hónapos eső, és felhős idő eljövetelét (ez pedig itt a sátáni kacajnak kihagyott hely).

Lássuk is az első levelet, családi bonyodalmakat okoztam, nagy ég.

Szia Miguel!

Az előző számba betetted a levelemet, aminek az utóirata ez volt: „Ugye beteszel az újságba mert ha nem... hát.. akkor Igor, Pjotr gyerünk!" A levél előtt ezt írtad: „Az utóiraton látszik a gyerek agresszivitása" vagy valami hasonló! Na már most néztük az egész családdal, hogy ez vajon megint csak a Te csipkelődős stílusod vagy ezt komolyan gondoltad? Ezt csak azért írtam, mert valamelyik előző számból akartam idézni! Na de mindegy! Remélem csak vicceltél, ha nem.. hát akkor elég nagyot csalódtam benned!

Csak ennyit akartam mondani (Írni): ***s_marcell***

Dehogy gondoltam én komolyan, hát Igor és Pjotr az én haverjaim, ismerem őket már időtlen idők óta, és a légynek sem ártanának, szóval már csak ezért is viccelnem kellett. Ez az egész agresszivitás dolog csak poén volt, eszem ááágában nem volt azt sugallni, hogy veled valmilyen gond van. (Remélem ez így megfelel, valami ilyesmiben egyeztünk meg a szüleiddel, hogy ezt fogom írni, különben megveretnek és feljelentenek.)

GÁZÁLARCOT MINDENKINEK!

Most, hogy talán tovább élek majd, mint Jack Thompson gyűlölete az akciójátékok iránt, lássuk, kinek vette még el az eszét a meleg, mármint rajtam kívül. (Vigyáznom kell, kinek mit írok, mert a végén komoly verést kapok.) Következzen a levrov jelenkori történelmének legbizarrabb szöveges feladványa, afféle torz tisztelgésül a mostanában érettségizők előtt.

Üdv kedves Guru csapat! Ha tegyük fel lenne 150 db 1985-87-es magyar katonai gázálarcom teljesen ép, és érintetlen minden tartozékával, akkor abból hányat adhatnék a tábornak adományba, amit ott ajándéktárgyként vagy nyereményként lehetne továbbadni?

Fontos lenne tudni, hogy van-e hozzá megfelelő tisztítóbetét, vagy csak úgy, mindenféle hatás nélkül próbálod ránk sózni a dolgot? Amúgy meg tökmindegy, látatlanban is azt mondom, hogy annyi marhaság történik majd a tábor időtartama alatt, hogy sima liba, hozd a gázmaszkokat. Ahogy hallom, úgyis lesz a közelben valami Bravo Girl-tábor, így a gurus kockáknak is lesz esélyük közelebb férkőzni – és nem, nem a lányok szaga miatt, hanem minél később látnak meg titeket a csajok, annál több időtök van, mielőtt sikítozva szétszaladnak a szélrózsa minden irányába.

Ha már itt tartunk akkor hányra lenne szükség a szerkesztők körében?

Most vagy egy nagyra, amibe Darths belefér, és így hermetikusan elzárjuk a világ elől, vagy azt mondja, kettő... hét... harmincnégy darab kellene.

Adok amennyit kérnek! Persze teljesen ingyen és nem mindet mert nekem is kell néhány! Minél hamarabbi viszajelzésüket várja:
Tomcsa „kamikazee" Joci.

Most egészen őszintén: mi a lapát fülinek kell neked néhány darab gázálarc? Kevesebb bab, kevesebb kóla, kis barátom! (Amúgy majd megkérem a szervezőket, hogy vegyék fel veled a kapcsolatot, nekem a leghalványabb fogalmam sincs a tábor szervezéséről, csak annyi, hogy eszméletlen pénzt szakítunk majd, és hogy Flatline nem lesz lent bikiniben. Higyjétek el, én láttam, na neki kell gázálarc.)

PC GURU LIVE?

Szia Miguel!

Mi lett a PC Guru Live rádióadásokkal tudod, amit a PGO-ról lehetett letölteni, vagy meghallgatni)? Abbahagytátok? Már egy jó ideje nem hallottam új adásról. Talán a 8. vagy a 9. volt az utolsó, amit utoljára hallgattam. Lesz még?

Köszi a választ!
Memphis

Igazából némi technikai problémánk adódott, de ennek megoldása a küszöbön toporog, és ha végre kirúgják ezeket a lusta dög... akarom mondani, ha ezek a drága szerkesztők végre megszabadulnak a hatalmas nyomástól, már mennek is marhaságokat beszélni, te meg hallgathatod őket. Hát istenem, gusztus dolga...

NYERJ TE IS INDYT!

Az **AN-TEC KFT.** jóvoltából a szerencsések között most két **LEGO Indiana Jones: The Original hrilogy** játékot sorsolunk ki, méghozzá **Xbox 360** és **PSP** platformokra.

Ahhoz, hogy te legyél az egyik szerencsés, nem kell mást tenned, mint válaszolni a következő roppant egyszerű kérdésre és elküldeni a választ nekünk a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** e-mail címre.

A leveletekbe mindenképpen írjátok bele a becsületes neveteket és azt a postacímet ahová a nyereményt postázhatjuk majd. A beküldési határidő: **2008. július 20.**

A kérdésünk:
– Honnan kapta a becenevét Henry Jones Junior?

Sok szerencsét mindenkinek!

írta · Szofi

Hossza ▪ 147 perc
Rendezte ▪ Andrew Adamson
Szereplők ▪ Ben Barnes, Georgie Henley, Skandar Keynes

PC GURU Index: 03.05

NARNIA KRÓNIKÁI Caspian herceg

Alig egy évtizede, Londonban, a Trafalgar square-i kedvenc könyvesboltomban egy esős-ködös novemberi napon került kezembe a filmszéria alapjául szolgáló egyik C. S. Lewis-regény. A nyelvészprofesszor fantasysorozata annyira magával ragadott, hogy gyatra nyelvtudásom dacára a helyszínen olvastam ki az első kötetet. Nem csoda hát, hogy a Narnia-parafrázis Potter-világ sosem hozott lázba, annál inkább vártam a filmes regényadaptációt. Az első mozi képi világteremtése kissé egysíkúnak hatott, mesefilm lett belőle. Az adaptációk már csak ilyenek – gondoltam lemondóan. Alig szűk esztendő elteltével azonban máris nyakunkon a folytatás, és úgy látszik, nem lesz megállás hét epizódig. A második rész sztorija szerint miközben a négy Pevensie-testvér távol járt, az aranykor Narniában is véget ért, hisz ott közben 1300 év telt el. Ám a második világháborús bombázások elől a mesevilágba átlépve sem találnak békére az angol gyerekek. Aslannak sincs se híre, se hamva. Az uralkodó gonosz Miraz király telmarin hadserege ellen a jogos trónörökössel, Caspian herceggel, meg persze számtalan fantasykreatúrával karöltve veszik fel a harcot, hogy végül győzzön a Jó, és kemény öldöklés árán megvédjék saját világukat a betolakodóktól. A sötétebb képi világ és a profi, „gyűrűk-urás" módon kidolgozott csatajelenetek tartogatnak néhány izgalmas pillanatot, a párbeszédek és a színészi alakítások viszont felejthetőek. A film kiemelkedően jó képi megoldású tetőpontja a két seregvezér, Peter és Miraz összecsapása, míg mellékszálként a herceg és Susan közt szövődik reménytelen szerelem. A készítők biztosra mentek, sablonokkal tűzdelték tele a gyorsan leforgatott gyerekfilmet, gondolván, a szülők úgyis fizetnek. A felnőtt rajongók, akik a könyvek spirituális rétegének filmes megjelenítését már az első részben is hiába keresték, továbbra sem fogják szeretni a történet Disney-mesévé csupaszított változatát. Az általam felkeresett vidéki multiplexben, a szokásos nyári uborkaszezon miatt a már megtekintett Indiana Jones után ez volt az egyetlen esélyes darab. Aki nem vár túl sokat, vagy szívesen néz Potter- Gyűrűk Ura-mixet, azoknak jó szívvel ajánlom a második epizódot. A többiek inkább a strandra menjenek.

MOZIPLETYKÁK RÖVIDEN...

KÉPREGÉNYINVÁZIÓ a mozikban

Nem is olyan rég mutatták be a mozikban a Vasember című filmet, aztán rá néhány hétre már érkezett is a Hulk, s elmondhatjuk, hogy egyik alkotás sem sikerült olyan rosszul, arról nem is beszélve, hogy anyagilag is rentábilisnak bizonyultak. Aki végignézte az Iron Man stáblistáját, az láthatta ahogy Samuel L. Jackson feltűnik a S.H.I.E.L.D. parancsnokaként, Nick Fury-ként, és arról beszél Tony Starknak, hogy össze akarja állítani a Bosszú Angyalai nevű csapatot. A Hulkban még tovább mentek az alkotók, itt már maga Tony Stark beszél Ross ezredesnek egy szuperhősökből álló csapatról. És már nem csak beszélnek, a Marvel elszánta magát egy Avengers mozi elkészítésére, ami 2011-ben fog a mozikba kerülni. Addig még jön a Vasember 2, a Thor és az Amerikai Kapitány, és mindhárom moziban lesznek utalások a leendő Bosszú Angyalai filmre. A pletykák szerint a 2011-ben bemutatásra kerülő alkotásban Vasember, Hulk, Thor, Amerika Kapitány és Hangya lesznek a híres szuperhőscsapat tagjai. Mi kíváncsiak vagyunk, régóta várunk már egy hasonló, sok hőst felvonultató mozira.

BATMAN Gotham lovagja

Idén nyáron érkezik az új Batman mozi (sajnos hozzánk csak egy hónap csúszással fog a mozikba kerülni), s hogy addig se legyünk Denevérember nélkül, a Warner Stúdió az Animatrix mintájára elhoz nekünk egy DVD adagnyi Batman animációs filmet, hat különálló alkotó munkáját, olyan történeteket, amelyek nem kapcsolódnak közvetlenül a mozi cselekményéhez, de mégis összekötik a Batman: Kezdődik! és a Sötét Lovag című filmeket. A hat epizódban tanúi lehetünk, hogy az első filmet követően Bruce Wayne miként válik egyre rutinosabbá és egyre félelmetesebbé a gonosztevők számára, és olyan karakterekkel is találkozhatunk, akik a filmekben nem kaphattak helyet (Gyilkos Krok, Lövész), sőt, egy epizód erejéig maga a Madárijesztő is vissza fog térni. A DVD természetesen elsősorban a rajongókat veszi célba, de akinek tetszett Christopher Nolan első Batman mozija és már nagyon várja az új részt, azoknak is kitűnő választás lehet.

1 lemez

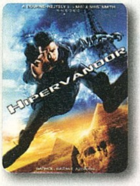
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
DVD Start ▪ július 8.

PC GURU Index:

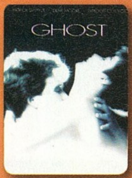
05.05

VÁRHATÓ DVD-K irta · Amber

HIPERVÁNDOR
(1 lemez)
2008.08.06.
Akció/Sci-fi

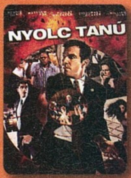


GHOST
(1 lemez)
2008.07.30.
Romantikus dráma

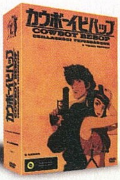


MAFFIÓZÓK
(4 lemez)
2008.07.15.
Krimi

NYOLC TANÚ
(1 lemez)
2008.07.29.
Akció



COWBOY BEBOP
(5 lemez)
2008.06.30.
Anime



SZÖKÉS 1. évad

Meglehetős fáziskéséssel ugyan, de idén nyáron végre hazánkban is kapható lesz a világszerte nagy sikert aratott Szökés című széria első évada (amely a szerkesztőség egybehangzó véleménye szerint az egyetlen igazán jó és élvezhető az eddig három évfolyamot megérő sorozatból). Bár mindenki tisztában kell, hogy legyen vele, azért elárulom, egy testvérpár börtönből történő szökését követhetjük nyomon, természetesen sok akcióval és még annál is több csavarral. A kiadvány ugyan hat lemezt foglal magába, ám az egyre terjedő tendenciákkal ellentétben egy fia extrát nem találhatunk rajta, csupán az epizódokat sikerült ráégetni a féltucat korongra. Rajongóknak természetesen még így is bőven megéri a dolog, de azoknak, akik szeretik az igényes kiadványokat, megint csak nem kedvez a forgalmazást végző Intercom. Bár még nem volt szerencsénk a boltba kerülő változathoz, van egy olyan félelmünk, hogy a Dr. House-hoz és a Hősökhöz hasonlatos, puritán, összesen két nyelven beszélő, angol felirat nélkül operáló verzió kerül majd a kezünk közé. Azért bízunk benne, hogy nem lesz igazunk, és végre összekapja magát a forgalmazó és hazai társaihoz hasonlóan végre ráállt a valóban igényes (extrákkal és normális menükkel, opciókkal rendelkező) kiadványok megjelentetésére.

6 lemez

Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Wentworth Miller, Dominic Purcell, Robin Tunney
DVD Start ▪ agusztus 27.

PC GURU Index:

03.05

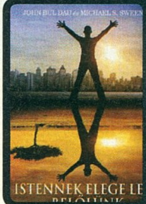
TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

Fejős Éva

BANGKOK, TRANZIT

Ulpius Ház

A közismert újságíró harmadik kalandregénye az idei Könyvhétre jelent meg. A címadó rejtélyes ázsiai metropoliszban, hét párhuzamos történetszálból összeálló sodró lendületű sztori remek olvasmány - már ha hagyjuk magunkat belesodródni a sok humorral megírt, letehetetlen ponyva lapjain a fülledt bangkoki éjszakába...Aztán persze elválik, hogy ez már az utolsó állomás, vagy talán mégis tartogat még egy esélyt hősei számára a végzet.



Dau, John Bul, Sweeney, Michael S.

ISTENNEK ELEGE LETT BELŐLÜNK

Geografia

A szudáni dinka törzsbeli 12 éves címszereplő a hazáját sújtó polgárháború elől kénytelen menekülni, a kevés túlélő őslakos egyike. Bátor hangú és humoros visszaemlékezését olvasva betekintést nyerünk egy ősi afrikai földművelő társadalom hétköznapjaiba, végigkövetjük a menekülést a titokzatos fekete kontinensen, hogy a viszontagságok során férfivé érő főhős szemén át a menekülttáborban napjaink amerikai kultúrájával szembesüljünk.

Lance Armstrong

BICKLI ÉLTRE-HALÁLRA

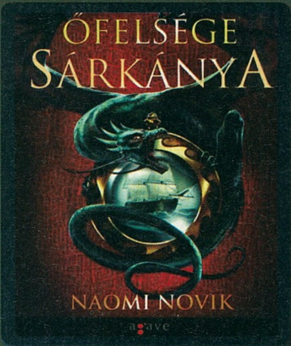
Alexandra

A hétszeres Tour de France-bajnok Lance Armstrong férfias, őszinte vallomása a sportsikerekről, magánéletről és a rákkal való küzdeleméről. A tanulságos tartalma mellett igen olvasmányos életrajz remek csemege nem csupán sportrajongóknak, és nem csak a vízparti vakáció óráira az Alexandra újrakiadásában.

írta · Szofi

NAOMI NOVIK

ŐFELSÉGE SÁRKÁNYA



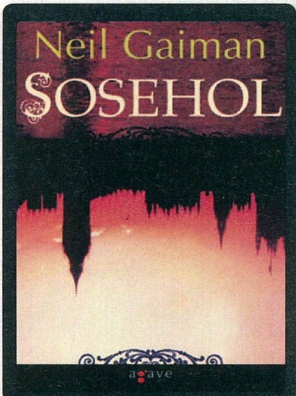
A címlapon maga Stephen King ajánlja roppant szórakoztató olvasmányként a könyvet, amely a napóleoni háborúk idejére tekint vissza. Nem rossz kezdet - gondolnánk. A hátlapon viszont Peter Jackson állítja, hogy ilyen filmekért jár moziba. Mint köztudott, a „mi lenne, ha..." a fantasy-rajongók kedvenc kérdése, és most azzal a remek kiegészítéssel játszhatják újra a történelem-rajongók a hajdanvolt napóleoni háborút, hogy légi hadviselést folytathatnak az írónő által kitalált sárkány bevetésének köszönhetően. A sztori szerint az angol hajóskapitány, John Laurence titokzatos kínai sárkánytojás birtokába jut az általa elfogott francia hajóról, és az ebből kikelő lény, Temeraire hátán indul kalandokra. A repülő „paripa" és lovasa közti barátság egyre mélyül, miközben a Brit Birodalom megmentése érdekében bravúrosan koreografált légi ütközetekben veszik fel a küzdelmet az ellenség sárkányaival szemben. Jópofa, izgalmas fiktív harcjelenetekben bővelkedő, humoros és következetesen végigvitt történet, amely nem mellékesen a történelem tanulmányozáshoz is meghozhatja a fiatalok kedvét. Bár sem a fantasy, sem a történelem nem volt eddig a gyengébbik nem asztala, Naomi Novik az a kivétel, aki erősíti a szabályt.

Kiadó: Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05

NEIL GAIMAN

SOSEHOL

A Sosehol eredetileg BBC sorozat forgatókönyvéül szánt lapjain a főhős, a sikeres üzletember, Richard Mayhew egy bajba jutott szépség, Ajtó megmentésére siet, figyelmen kívül hagyva a lány nevét, és azt, hogy tette következményeként a pokolra emlékeztető Lenti Londonban találja magát. A Fenti metropolisz ellenpárjaként ábrázolt világban elveszett helyek, idők és emberek elevenednek meg hátborzongató bizarrsággal. A szülei gyilkosát kereső lány, Ajtó és egyéb deviáns alakok, Carabas márki és a szörnyhajhász Vadász társaságában, a világváros alatti metróalagutak és csatornák labirintusában kell Richardnak segítenie társainak, és egyúttal megtalálni régen elvesztett önmagát. A valódi állomások végtelen fantáziával megalkotott ellenpárjai igen szórakoztatóak – a lenti Blackfriars mélyén például ténylegszerzetesek laknak, Shepherd's busnál pedig a Pásztorra lelhetünk. A sorskérdéseket boncolgató Shakespeare-rajongó szerző regénye tisztelgés a nagy elõd, sőt sokak szerint Douglas Adams Galaxis útikalauza előtt. Immáron sokadjára szórakoztató, humoros, letehetetlen olvasmány született – ahogy ezt a Gaiman tollából megszokhattuk.



Kiadó: Agave könyvek
PC Guru Index:
05.05

írta · Szofi

PALYA BEA: Adieux les complexes

PC Guru Index:
05.05

Ezúttal, első körben egy magyar előadó lemeze kerül zenerovatunk terítékére: Palya Beáta legújabb korongját vesszük kicsit górcső alá. „Varázslatos és kihagyhatatlan" - így ajánlják a kereskedelmi tévéadókon a tavaly hazánk kulturális nagykövetévé választott, már-már világsztárrá avanzsált harminckét éves énekesnő legújabb lemezét – és a TV-ben hallható dolgok nagy részével ellentétben ezúttal őszintén egyetértek jómagam is a reklámszlogennel. „Viszlát a komplexusoknak", összegzi tömören a kulturális gátak ledöntését megcélzó album címe Bea szándékait. A mostanában a Palya Bea Quintet formációval koncertező művésznő tizenegy különleges bolgár, roma, magyar és zsidó dallamot magyar és angol nyelven megszólaltató népzenei korongja igazán üdítő kiadvány a megannyi pop-rock tucattermék között. Sofia express című dala személyes kedvencem, Észosztó nagy szájhős című szerzeményében pedig igen fejlett humorérzékről tesz bizonyságot a finom lelkű énekesnő. Rágógumihoz szokott füleink, mintegy nyári felüdülésként, megérdemelnek végre némi igényes, sokoldalú, folk alapú világzenét. Remek vétel, kiváló ár-értékarány, mert ezt a sokoldalú előadót továbbra sem lehet egykönnyen megunni.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

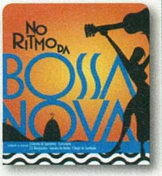
HOTEL PERSONA
(1 lemez)
In the Clouds

PENDULUM
(1 lemez)
In Silicio

DISTURBED
(1 lemez)
Indestructible

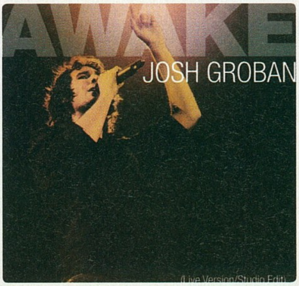
MY CHEMICAL ROMANCE
(CD + DVD)
The Black Parade is Dead

VÁLOGATÁS
(1 lemez)
No Rithmo Do Bossa Nova



JOSH GROBAN: Awake Live

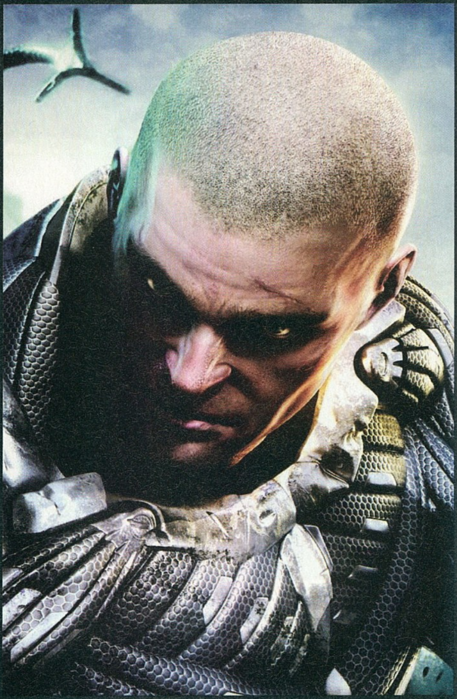
A huszonhét éves Los Angeles-i énekes 2007 augusztusi, Salt Lake Cityben tartott koncertjének DVD változata mellé ezúttal egy kilenc dalt tartalmazó audio korongot is kapunk, amelyen (ahogy azt már Grobantól megszokhattuk) az angol mellett olasz és spanyol nyelven is szerepelnek slágerek a Grammy-díjas baritontól. Ha máshonnan nem, hát az Ally McBeal egyik epizódszerepe okán felderenghet az énekes arca, vagy a Trója és a Polar Express betétdalaiból lehet ismerős a különleges hang, melynek tulajdonosa Andrea Boccelli, Celine Dion és Barbra Streisand virtuóz parnereként vívta ki a 2001-es debütáló album óta eltelt röpke hét év alatt a világsikert. Tegyük hozzá: nem véletlenül, hiszen a tenori magasságokat idéző érzelmes, egyedülálló átéléssel előadott slágerei, mint a korongon is szereplő Dont' Give it Up, You're Loved, egyszerűen felejthetetlenek. Kötelező vétel mindenkinek, mert aki nem tudja, ki Josh Groban, afféle hiányosságról tesz tanúságot, mintha sosem hallotta volna emlegetni a három tenort, vagy Elvis Presley-t. Még a legbotfülűbb hallgató sem téveszti össze mással ezt a különleges hangot, ha csak egy percet is hallott Groban előadásából.



PC Guru Index:
05.05

CRYSIS Warhead

Mindig dagad a keblünk, ha olyan programról esik szó, amelyet részben vagy egészében magyarok fejlesztenek, de azt hiszem bátran állíthatjuk, hogy egy olyan világsiker esetében, mint a budapesti Cryteknél készülő Crysis küldetéslemez, egyszerűen a föld felett lebegünk. Ügynökeink beépülnek a helyi rendszerbe, hogy erőszakkal vagy szép szavakkal minél több mindent tudjanak meg a PC-s FPS-s játékok aktuális királyának expanziójáról, sőt, ki is próbálják azt. Azt azonban már most lefixálhatjuk: nem ez a harc lesz a végső.



BEIJING 2008 Olympics

Rengeteg dolgot tudunk már az olimpiáról, amely bár alkalomról alkalomra egyre kevesebb nézőt vonz például a televízió képernyője elé, mégis a hőskorszaktól a videójátékok kedvenc célpontja volt, elég csak a legendás C64-es, joystick-gyilkos változatokra gondolni. Az szinte biztos, hogy a Sega kiadásában az idei évi játékokat feldolgozó változat nem lesz olyan zajos siker, de e mellé azt is elkönyvelhetjük, hogy a tíz valódi stadionban, számtalan sportban (úszás, gimnasztika, biciklizés stb.) és valósághű grafikában lubickolva kicsit magunk körül érezhetjük majd a kínaiak által rendezett sportrendezvényt.

SPACE Siege

A legendás játékdesigner, Chris Taylor, akinek olyan műfajmegújító játékokat köszönhetünk, mint a Total Annihillation vagy a Dungeon Siege, most stúdiójával messzire szárnyalt, és az űrben próbálja meg Diablo-stílusban apríttatni a gonoszok hordáit. Az állítólag földbedöngölő mesterséges intelligenciával megáldott ellenfelek, a fejleszthető robottárs, valamint a lenyűgözőnek beharangozott történet mind-mind egy ígéretes program képét festik elő, ha pedig hozzávesszük, hogy Chris apó áll a dolog hátterében, biztosak lehetünk benne, hogy az akció-szerepjátékok rajongói ismételten jól fognak szórakozni. A következő alkalomra azonban már ennél is többet mondunk majd.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: ATTACK ON PEARL HARBOR

Azt hiszem nem lehet panasz a Guru játékválasztásaira – szinte minden hónapban csurran-cseppen egy-egy új stílus, így mindig változatos a felhozatal, és bizony ezen nem is kívánunk változtatni! Az Attack on Pearl Harbor különösen nagy kincs, elvégre nem mindennap csöppenhet az ember egy második világháborús repülős programba! A korrekt irányítás és az akciódús játékmenet garantált lesz legközelebb, e mellé pedig egyedi összekötő videók, és hangulatos grafika is párosul, hogy azok, akik egy kicsit megfáradtak az ember-ember elleni harcokban, illetve a stratégiázásban, ki tudjanak kapcsolódni.

A következő PC GURU 2008. július 31-én jelenik meg!

05
ATTACK ON
PEARL HARBOR

Játékdemók: Bus Simulator 2008 / Devil May Cry 4 / Dracula: Origin / Spore: Lénylabor

Shareware játékok: Eye for Design / Family Feud Dream Home / Laura Jones and The Gates of Good and Evil / Little Farm / Money Tree / Mystery Cookbook / The Amazing Brain Train / The Game of LIFE PTS / Titan Attacks / Build In Time

Játék előzetesek: Alone in the Dark / Brothers in Arms: Hell's Highway / Dawn of War 2 / Eve: Empyrian Age / Fable 2 / Farcry 2 (2 videó) / Undiscovery / King's Bounty: The Legend / Prince of Persia / Project Origin / Rise of the Argonauts / Spore (4 videó) / The Agency / Viva Pinata 2

Javítások: Call of Duty 4 v1.6 / Frontlines: Fuel of War v1.1.0 / Grid v1.1 / Iron Man v1.01

Mozi előzetesek: Burn After Reading / Choke / Eagle Eye / Igor / Journey to the Center of the Earth / Mummy: Tomb of the Dragon Emperor

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Sci-Fi

Háttérképek: Age of Conan (12db) / Disciples 3 / Prince of Persia (2db) / Star Wars: Force Unleashed (3db) / Alone in the Dark (5db) / Devil May Cry 4 (8db) / Grid (2db) / Kung Fu Panda (2db)

Turkáló: CD/DVD írás: Burn4Free 4.3 / CDRWin 4.0G-A | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.4 és nVidia Forceware 175.16 WinXP driverek | Egyéb: StreamHijacker 0.7.1.5 / wTime | Fájlkezelés: Total Commander 7 / 7Zip (tömörítő program) | Képekhez: ACDSee 10 (képkezelő, nézegető) / HyperCam (animáció rögzítő) / HyperSnap (képlopó) / IrfanView (képnézegető) / SnagIt (képlopó) | MP3: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Winamp 5.5.3.1 | Számítógép védelem: AdWare 2007 / Avira Antivir / BitDefender 10 / SpyBot | Videó: K-Lite Codec Pack 3.9.0F / QuickTime 7 / Xvid codec | Fókusz: NetworkTrafficMeter 1.0.0.2

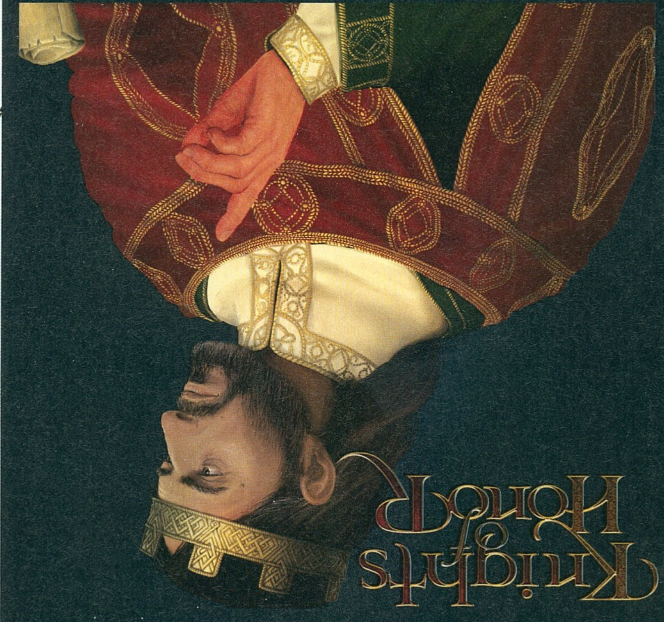
DEVIL MAY CRY 4 DEMO

ALONE in the dark VIDEÓ

DAWN of war 2 VIDEÓ

PRINCE of persia VIDEÓ

pc guru DVD **KNIGHTS OF HONOR** **2008. 08.**



SPORE lénylabor
Demo

Age of CONAN
Videóteszt

08. pc guru **DVD**

ACOMP BASE
37,900 Ft + 20% ÁFA

Többcélú irodai számítógép elképesztő áron. Az ACOMP BASE mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható, és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően. Ajánljuk bármilyen jellegű irodai munkára vagy egyszerűbb otthoni feladatok ellátására.

- ASROCK CONROE1333-D667 vagy J&W JWT-945GC-1333 alaplap
- Intel® Celeron® 430 processzor, 1.80GHz (FSB: 800MHz, 512KB cache)
- 1 GB DDR2 memória
- 250GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- Intel® Graphics Media Accelerator 950 az alaplapon, megosztott memóriával (max. 224MB)
- 6 csatornás hangkártya az alaplapon
- 10/100Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- SLIM billentyűzet (magyar)
- 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony – 400W táp

ACOMP ZENITH EXTRA
119,900 Ft + 20% ÁFA

Csúcskategóriás multimédia számítógép, amely a legkomolyabb munkákra is alkalmas. A legújabb Intel Core 2 Duo processzorral és a hatalmas 3GB memóriakapacitással leginkább számításigényes alkalmazások - mint például a videóvágás, nagyfelbontású grafika készítés - is gördülékenyen futtathatóak. A felsőkategóriás videókártyákkal a programok még szebbek és gyorsabbak lehetnek. Az LCD kijelzős professzionális ház 400W-os nagyteljesítményű tápegységet tartalmaz, ezzel biztosítva a gép megfelelő energiaellátását. A LCD kijelzőn tájékozódhat a gép működésének paramétereiről is.

- J&W JW-IG31-MX alaplap
- Intel® Core 2 Duo E8400 (3.0 GHz) processzor
- 3GB DDR2 / 800MHz memória
- 750GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 8800GT 512MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- 8 csatornás High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar), 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony LCD – 400W táp

GAINWARD BLISS 8800GS 384MB
19,900 Ft + 20% ÁFA

GAINWARD BLISS 8800GT 512MB GOLDEN SAMPLE
29,900 Ft + 20% ÁFA

GAINWARD BLISS 9800GTX 512MB
49,900 Ft + 20% ÁFA

Soha nem látott grafika, elképesztő effektek, életszerű játékok. A DirectX 10-es játékoktól mindenkinek leesik az álla. Itt az ideje, hogy újraértelmezze a realisztikus játékok fogalmát és egy pompás grafikus kártyát tegyen a gépébe, most már tényleg elérhető áron. A GeForce 8 és 9-es sorozata ezt kínálja Önnek.

ACOMP XPLORER
55,900 Ft + 20% ÁFA

Pénztárcakímélő teljes kiépítésű multimédia számítógép. A gyors kétmagos processzor és az 1GB memória a Windows futási sebességét jelentősen megnöveli. Elegendő kapacitású merevlemezt és az nVidia forradalmi GeForce 8-as sorozatú, játékokhoz is kiváló videókártyáját szereltük, amely TV kimenettel is rendelkezik, így megtekintheti DVD és egyéb videófilmjeit a TV készüléken is. DVD író, extra gyors hálózati elérést biztosító Gigabit LAN és memóriakártya olvasó segíti a munkát. A gépek esztétikus kivitelű házban kerültek kialakításra.

- J&W JW-IG31-MX alaplap
- Intel® Dual-Core E2200 (2.2GHz) processzor
- 1GB DDR2 memória
- 250GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 8400GS 256MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- 8 csatornás High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar)
- 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony – 400W táp

Ingyenes házhozszállítás minden termékre!

HDD 3.5' – PC S-ATA SAMSUNG
750 GB: 16,650 Ft + 20% ÁFA
1 TB (1000GB): 24,900 Ft + 20% ÁFA

Köztudott, hogy a merevlemez kapacitás sohasem elég. Itt a lehetőség, hogy bővítse a gépe tároló kapacitását egy nagysebességű 750 GB-os vagy akár 1 TB-os Samsung merevlemezzel!

INTEL® CORE™2 DUO E8400 BOX 3.0GHZ,1333MHZ, 6MB CACHE
29,900 Ft + 20% ÁFA

INTEL® CORE™2 QUAD Q9300 BOX 2.5GHZ,1333MHZ, 6MB CACHE
39,900 Ft + 20% ÁFA

SAMSUNG TFT 22" 226CW
64,900 Ft + 20% ÁFA

22" átlójú (1680x1050) nagy színhűségű monitor 15%-kal nagyobb színmélységgel, 3000:1 dinamikus kontraszt, 2ms válaszidő. Ajánlott grafikai felhasználóknak, játékosoknak, amatőr fotólaboratóriumok számára, DVI-D és D-Sub bemenetekkel.

ASUS BC-1208PT/BLK BLU-RAY ÍRÓ
34,900 Ft + 20% ÁFA

SONY VAIO VGN-SZ61MN/B
299.900 Ft + 20% ÁFA

A VAIO SZ sorozat tökéletes mobil számítási teljesítményt nyújt egy szuper vékony szénszálas erősítésű alumínium házban hihetetlenül alacsony 1.89kg tömeg mellett. A géppel 5 óra akkumulátoros üzemidő is lehetséges energiatakarékos módban. Kis mérete ellenére kiváló grafikus képességekkel rendelkezik, hiszen a gép része a GeForce 8400 kártya. A professzionális biztonsági szolgáltatások és az Intel következő generációs dupla magos processzor technológiája új szintet valósított meg mindazok számára akik sokat utaznak munkájuk során.

0 Ft + 13.753 Ft / hó
BUDAPEST BANK THM: 24.42%

- 13.3 WXGA X-Black kijelző (1280*800)
- Mobile Intel® 965GM Express Chipset
- Intel Core Duo Processor T7250, 2000MHz
- 2048MB DDR2-667 RAM
- 120GB Serial ATA 5400rpm
- Double Layer DVD+/-RW DVD író
- Nvidia GeForce Go 8400 grafikus rendszer, max: 831MB memória
- Sigmatel CXD9872 High Definition Audio Codec hangkártya
- 10/100/1000Mbit Gigabit LAN beépítve, Wireless LAN (802.11a/b/g) beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, FaxModem V.92 beépítve
- 2x USB 2.0 port, 1x PCMCIA + 1x Express kártya hely, Bluetooth 2.0 + EDR beépítve
- Webcamera (640x480)
- Multi Kártya olvasó (Memory Stick Pro, xD, SD, MMC)
- Windows billentyűzet, Touch Pad scroll gombbal
- Külső monitor, mikrofon, fejhalgató, docking station csatlakozó
- Beépített mikrofon
- Li-Ion akkumulátor
- 315mm x 234mm x 21mm, 1.9kg, fekete/acél színben
- Windows Vista Business telepítve

©2007 ACOMP Kft. A feltüntetett árak nettó árak, az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

A JÖVŐ KIHÍVÁSAIRA KIFEJLESZTVE
ABSOLUTE PROTECTION* 58°C
Rexona men
quantum
24h ANTITRANSPIRANTE
A JÖVŐ KIHÍVÁSAIRA KIFEJLESZTVE